

playtime!

PLAYTEST PS2

V-RALLY 3

Egy ralijáték, amelyik a célban talán megelőzi a World Rally Championshipet

PLAYTEST PS2/XBOX

PRISONER OF WAR

Alternatív nyári tábor a Harmadik Birodalomban. Hogyan jutunk haza?

PLAYTEST XBOX

HUNTER THE RECKONING

Négyen az egész Túlvilág ellen

Az első igazi szerepjáték Xboxra. Hát... tényleg nem aprózták el!

PLAYTEST XBOX

MORROWIND

ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII (PS2) • MOTOGP (XBOX) • LEGION
LEGEND OF EXCALIBUR (PS2) • GUNVALKYRIE (XBOX) • FREEKSTYLE
(PS2) • MX SUPERFLY (PS2) • GUN METAL (XBOX) • CRASH (XBOX)

A2 POSZTER: LEGION - LEGEND OF EXCALIBUR ÉS GUNVALKYRIE

2002. szeptember Ára: 996 Ft

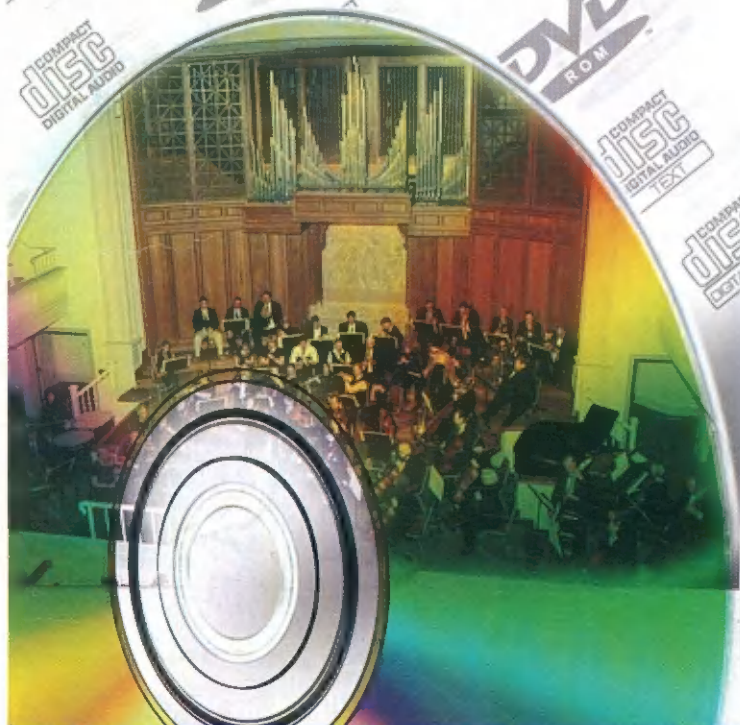


minőség, tapasztalat, megbízhatóság



CD, MC, DVD GYÁRTÁS

biztos alapokon



VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! P... YTIME! PLAYTI...

Dühöng a nyár, dühöng a kánikula, dühöng a Vári Zoli (nem szeret melegen játszani, különösen akkor, ha valamilyen havas pályán csúszkálnak a kerekei). Szerencsére a kiadók is dühöngő formájukat hozzák, mert távolról sem a nyári, elméletileg "uborkaszézon"-nak titulált időszakban szokásos tikkadt formájukat hozzák: olyan remek cuccokat dobtak a piacra, amelyek még a karácsonyi játékdömpingben is remekül megállnák a helyüket! Nyilván egyszerre támadt az a gondolatuk, hogy abban az időszakban hozzák ki nagy neveiket, amikor komolyabb vetélytársakra úgysem kell számítaniuk... Így tehát mindannyian tévedtek, bár nekünk ez így tetszik! Az e havi felhozatalra tehát a GameCube-tulajdonosokon kívül talán senkinek sem lehet panasa, maximum annyi, hogy túl sűrűn kell előjönnie megszokott kis tavából, ahol jól megérdemelt éves hűsölését, valamint söréit tölti. Részünkről éppen teljesen meg- és kiszáradtunk, ami egész egyszerűen tarthatatlan állapot, így tehát jó szórakozást ehhez a számhoz, mi megyünk is vissza csobbanni. Egészségetekre!



Ja, bocs, refrén: „Köszí, hogy megvettél bennünket most is.”

Playtime!-team



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva

Metal Gear Solid 2	7.990,-
ISS Pro Evolution	8.990,-
Ace Combat 4	8.990,-
X-Squad	3.990,-
ICO	7.990,-

Árzuhanás!!!



**PS2, Xbox és Gamecube
alappépek most alacsonyabb áron!**

Postai csomagküldő szolgálat! Szervíz!



A Nyko termékek kizárólagos magyarországi Forgalmozója

KONZOLUM

1064. Budapest, Rózsa u. 80 /a Nyugatinál/
Tel: /06-1/ 269-10-32

Nyitva tartás: Hétfő – Péntek:10-18 Szombat:10-13

- játékok - kiegészítők
- használt gép adás-vétel
- beszámítás - szervíz
- postai csomagküldés



**PLAYSTATION 2
GAMECUBE
X-BOX**



**JÁTÉKOK
SZÉLES VÁLASZTÉKA
ADÁS - VÉTEL - CSERE**



**1036 BUDAPEST, BÉCSI ÚT 38-44
AZ ÚJ UDVAR ÜZLETHÁZBAN
A FÖLDSZINTEN A BEJÁRAT MELLETT
NYITVA: H - P 10-20 SZ - V: 10-18
TEL: 437-8254 06-20-457-0943**



54 GUNVALKYRIE



■ Test Drive



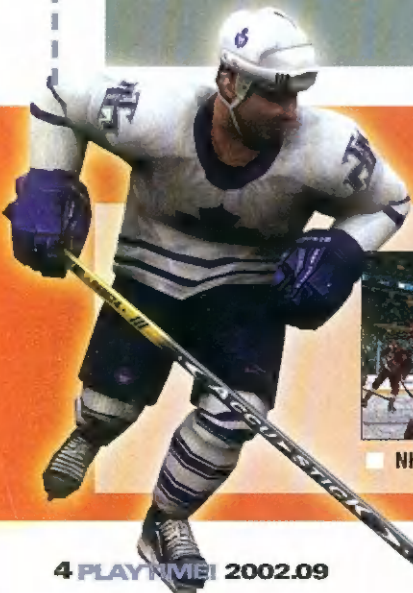
■ Freestyle



■ Legion: The Legend of Excalibur



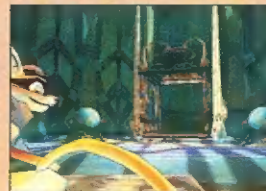
20 RATCHET & CLANK



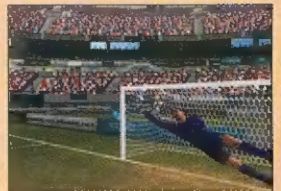
■ NHL 2K3



■ Super Mario Sunshine



■ Sly Cooper



■ TIF 2003



32 V-RALLY 3



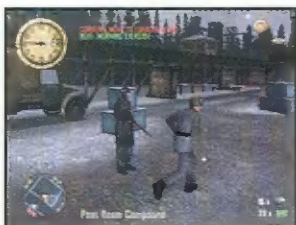
36 MORROWIND



44 HUNTER THE RECKONING

PLAYTIPP 80 PRISONER OF WAR

Vári Zolit bezárták a gonosz németek egy fogolytáborba, amikor pusztán turisztikai céllal Németország légterébe látogatott egy bombázógép fedélzetén. Ki-váncsian várjuk, meg tud-e lógni!



PLAYNEWS / NEV

Hírek6
Squaresoft-hírek14
Toplisták15
Aktuális megjelenések16

PREPLAY

This Is Football 2003 (PS2)18
Ratchet & Clank (PS2)20
Sly Cooper and The Thievius Raccoonus (PS2) ..	.22
Blinx: The Time Sweeper (Xbox)24
Super Mario Sunshine (GC)26
Hokikörkép (PS2, Xbox, GC)28

PLAYTEST / TEST

V-Rally 3 (PS2)32
The Elder Scrolls III: Morrowind (Xbox)36
Romance of the Three Kingdoms VII (PS2) ..	.40
Hunter The Reckoning (Xbox)44
Prisoner of War (PS2)48
Moto GP (Xbox)52
Gunvalkyrie (Xbox)54
Legion: The Legend of Excalibur (PS2)56
Freekstyle (PS2)58
MX Superfly (PS2)61
Test Drive (Xbox)62
Outlaw Golf (Xbox)64
Gun Metal (Xbox)66
Crash (Xbox)68
Slam Tennis (PS2)70
Le Tour de France (PS2)71
Men In Black II: Alien Escape (PS2)72
Disney's Stitch: Experiment 626 (PS2)73
Burnout (Xbox, GC)74
Circus Maximus: Chariot Wars (PS2)75
Britney's Dance Beat (PS2)76
Pryzm: Chapter One – The Dark Unicorn (PS2)	.77

HÁTSÓ FERTÁLY

Prisoner of War (PS2)80
The Elder Scrolls III: Morrowind (Xbox)83
Hunter The Reckoning (Xbox)90
Utánunk a cheatözön92
GameBoy Advance-sarok100
Postai merénylet104

SONIC MEGA COLLECTION

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SONIC TEAM
MEGJELÉNÉS GC 2002. VÉGE NTSC

Az eddigi két Nintendo-gépre megjelent Sonic-játék hatalmas siker lett (mind a Sonic Advance, mind a Sonic Adventure 2 átlépte az egymillió példányszámot), így nem meglepő, hogy a Sega nem hagyja kihasználatlanul a lehetőséget: jön a GBA-s változat folytatása, és az első Sonic Adventure-t is átírják GameCube-ra. Ennél azonban nagyobb meglepetés, hogy még idén kijönnek egy gyűjteménnyel, amiben MegaDrive-os és Saturnos programok kapnak helyet,



összesen hét darab. Ezek semmiféle grafikai tuningoláson nem mennek keresztül, sőt nem is átírják őket, hanem tulajdonképpen az eredeti gépeket emulálják. Ez persze azért van, hogy minél hamarabb megjelenhessen a program; a szeptemberben megjelenő japán változat rekordidő, öt hónap alatt készül el! A játékok a következők: Sonic the Hedgehog 1-2-3, Sonic Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball és Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. A lista kicsit hiányosnak tűnhet, olyan klasszikusok

nincsenek rajta, mint a Sonic CD, a Sonic Chaos vagy a Sonic R. Ez egyébként azért lehetséges, mert valószínűleg jövőre megjelenik egy újabb gyűjtemény és arra is kell hagyni nagy neveket.



MICRO MACHINES

KIADÓ INFOGRADES
FEJLESZTŐ
INFOGRADES SHEFFIELD
MEGJELÉNÉS
PS2, XBOX 2002. NOV. NTSC

A Micro Machines-széria meglehetősen idős, az első epizód 1991-ben jelent meg, és azóta 11 platformon tűntek fel a minijárgányok. Ehhez idén csatlakozik a PS2 és az Xbox is (hivatalosan ugyan nem jelentették be, de szerintünk egyáltalán nem kizárt egy GC-verzió), hiszen a karácsony előtti időszakra időzítve megjelenik az új változat, ezúttal nem az eddigi fejlesztőktől, a Codemasterstől, hanem az Infogrames egyik belső csapatától. Ezúttal nyolc – persze kissé debil – versenyző lesz választható, mindenkihez több járgány is tartozik, hiszen nem mindig kell úton menni, néha mondjuk tankot vagy motorcsónakot kell használnunk. A pályák ezúttal is egy ház körül helyezkednek el, de most sokkal nagyobb lesz rajtuk az élet: a kertben csirkék kapirgálnak, a garázsban egy fickó szereli a kocsiját, a laborban pedig Dexter-szerű figurák hajtják végre a legfurább kísérleteket. Ezeket felül persze – mint minden hasonló játékban – felvehetünk különböző fegyvereket, egy Cel Damage-es kalapácstól kezdve a rakétáig.



PS2

BAZOOKA

LAMBORGHINI

KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE MEGJELÉNÉS XBOX 2003. ELEJE PAL, PS2 2003. TAVASZ PAL, GC 2003. ŐSZ PAL



XBOX



XBOX

Volt már saját játéka a Porsche-nak (EA), a Ferrarinak (Sega), készül a Mercedesnek és a Chevroletnek (mindkettő TDK) – és most már a Lamborghininek is. A program érdekessége, hogy a – jelenleg az Audi tulajdonában levő – olasz cég kereste meg a Rage-et, hogy készítsenek egy játékot autók alapján. Az eddigi összes – tehát kilenc – Lamborghini-modell kipróbálható lesz a GT 350-től egészen a nemrég bemutatott Murcielagoig – ráadásul ezek legalább 25 különféle verzióban fognak megjelenni (például Countachból négy, a Diabloból pedig öt típus lesz). Kilenc helyszínen körülbelül 25 pálya (plusz ezek fordított verziója) lesz bejárható, és ezt tovább cifrázza a négyféle napszak és a rendkívül változatos időjárás. Utóbbi egyébként a szikrázó napsütéstől a trópusi viharig terjed, amikor is az alacsonyabban fekvő útszakaszokon hatalmas tócsák alakulnak ki; emellett még megemlítendő az öt sűrűségi „fokozattal” bíró köd. Egy interjúban a főprogramozó közölte – az Xbox-verzióról –, hogy „minden mindenben tükröződik és minden mindenre árnyékot vet” (remélhetőleg a járgányok is törnek majd). Minden gépen lehetőség lesz négy szereplős osztott képernyős játékra, ezenfelül összesen nyolc PS2-t vagy Xboxot lehet összekötni link-kábelrel. Xboxon lehetőség lesz online versenyzésre is.



GHOST MASTER

KIADÓ **EMPIRE** FEJLESZTŐ **SICK PUPPIES**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2002. VÉGE NTSC**

Erről a játékról érdekes módon mindenki- nek a Sims jut az eszébe – pedig itt telje- sen másról van szó. Ugyan itt is adott egy helyszín (a luxushajótól és vonattól egé- szen a kastélyig és az örültekházáig), ahol a lakók – vagy utasok – élnek mindennapi életüket és itt is be



kell ebbe avatkoz- nunk. Most ugyanis az lesz a feladatunk, hogy a Tülvilági Ügynökség megbízásából a frászt hozzuk az emberekre. Min- den helyszínen lesz pár célunk (általában a következőről van szó: el kell érni, hogy egy adott figura elmenjen egy bizonyos helyre és ott megtegyen valamit), amelyeket szolgálkaink segítségével tudunk elérni. Mindig lesz pár szellemünk induláskor, őket kell megidézni a forgalmas helyekre. Ha sikerül megijeszteni- űk valakit, akkor némi plazmával leszünk gazdagabbak – ez- zel lehet újabb és újabb éteri lényeket megidézni, illet- ve a már meglévőknél új képességeket vá- sárolni. A kamerát kedvünk szerint mozgathatjuk (természetesen a falak nekünk sem jelentenek akadályt), és szellemeinknek is rengeteg parancsot adhatunk ki – e nélkül is próbálkoznak persze, de nem olyan eredmé- nyesen. Mintegy 60 különböző kísértet lehet parancs- nokságunk alatt, ők összesen 150 varázslatot, képessé- get tanulhatnak meg. Meglehetősen egyedí játék lesz a Ghost Master – már ha ugyan elkészül; ugyanis már több mint két és fél éve áll fejlesztés alatt (ráadásul egyelőre csak PC-s képeket adtak közre).

KNIGHT RIDER

KIADÓ **KOCH MEDIA**
FEJLESZTŐ **DAVLEX**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE NTSC**



Mivel manapság már szinte minden je- lenleg futó filmsorozatból készül egy já- ték, a kispénzű kiadók kénytelenek ré- gebbi alkotások jogait megvásárolni – így került a képbe a Knight Rider is. A programban összesen tíz küldetés kap helyet, amelyek egy zseniális bűnöző, Garth elfogására irányulnak (de feltűnik a színen KARR is, kocsink gonosz „testvére”). A játékban sajnos csak KITT-et irányíthatjuk, tehát szórós mell- kasú hőszünkkel nem szállhatunk ki a



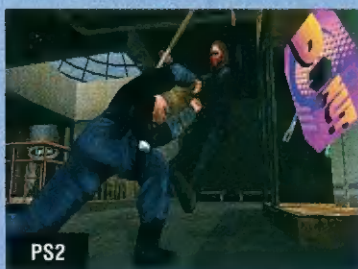
kocsiból, hogy hatalmas mázliknak köszönhetően megmentésük a bajba ju- tott hölgyeket. Természetesen azért nem lesz egyhangú a dolog, már csak azért sem, mert autók rengeteg speci- ális képességgel bír: tud eszeveszetten száguldani, ugrani, radarozni, olajat sprickolni és szőke nőket ámulásra készíteni. Azt mondjuk nem értjük, hogy miként lehet meghalni – a sorozatban ugyanis KITT-et még rakétavetővel és dinamitokkal sem sikerült kikészíteni. Várhatóan sokakat feltűzel, hogy a cég tárgyal az eredeti főszereplőkkel (Michael, Devon, Bonnie), hogy adják a hangjukat a játékhoz – ők a missziók előtti eligazításoknál susognának gyen- géden a hangszórókból.



MINORITY REPORT

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **TREYARCH**
MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. TÉL PAL**

Az Activision által nemrég megvett Treyarch a Spider-Man motorját felhasznál- va készíti legújabb filmadaptációját. A Minority Report (nálunk különvélemény címen szeptemberben mutatják be) Spielberg legújabb filmje, mely a nem túl távoli jövőben játszódik; akkor, amikor a rendőrség már a bűncselekmények elkövetése előtt le tudja tartóztatni a rosszfíúkat. A játék nagy vonalakban köv- eti a filmet, de leginkább az abban megismert világ – a helyszínek, a fegyve- rek, a járművek stb. – lesz ismerős. A főszereplő nevében azonos lesz a film- belivel (John Anderton), viszont a fizimiskája nem, mert Tom Hanks nem já- rult ehhez hozzá. Noha lesznek kalandelemek is a programban (bizonyítékokat kell megtalálni és embereket kihallgatni), azért a legfontosabb a harc lesz – az esetek körülbelül felében kézzel-lábbal, máskor meg a különböző sci-fi fegy- verekkel (pulsusgránátok, vortex puskák, Sick Stick kábítóbotok). Emellett sok küldetésben fontos szerep jut a jet-packnek is, az egyik pályán például ezzel kell elmenekülni a minket üldöző robotok elől. A fejlesztők két dologra igazán büszkék nagyon: a valós fizikára (verekedéseknél is sokat fog számítani), és az üvegek törésének effektjére – szinte minden pályán keresztülhajálhatjuk ellenfeleinket üvegfalakon.



PS2

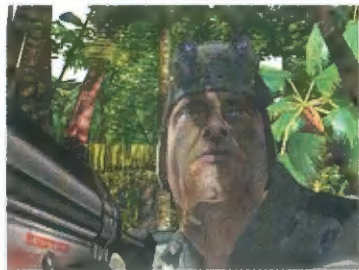


PS2

ANDY MCNAB TEAM SAS

KIADÓ/FEJLESZTŐ RAGE
MEGJELENÉS XBOX 2003. NYÁR

Andy McNab az angol SAS (Special Air Service) kétszer kitüntetett tagja volt közel egy évtizeden át, mióta pedig visszavonult, könyvek írásával mútatja az időt. Egészen addig, amíg a Rage fel nem kérte, hogy segítsen nekik élethűre formálni egy addig cím nélkül készülő kommandós játékot – Andy kötelnek állt. A Team SAS-ban egy négyfős csapat egy küldetését öleli fel (ez a játékban 12, egyenként legalább egyórás missziót jelent); egy dzsungel mélyén kell egy Piotr Kiminsky nevű kommunista tábornokot lefűlelnünk. Természetesen a négy figura (nehézfegyveres, felderítő, mesterlövész, parancsnok) bármelyikét irányíthatjuk, ráadásul



többen játszva akár mindegyiket más kontrollálhatja (hogy ez milyen formában zajlik, arról egyelőre nincsenek információk, remélhetőleg online is harcba vonulhatunk, nem csak osztott képernyőn). A fejlesztők egyelőre az esőerdő megvalósítására a legbüszkébbek, és a képek, valamint az E3-on látott videó alapján igazat is kell adnunk nekik: minden levél, virág és fa teljesen 3D-s, ráadásul a változó szélben mindig más intenzitással mozognak; néha a köd miatt alig látunk valamit, máskor meg az ágak között be-betűző nap vakít el minket.

ATV OFFROAD FURY 2

KIADÓ SONY FEJLESZTŐ RAINBOW STUDIOS
MEGJELENÉS PS2 2002. NOVEMBER NTSC



Az ATV Offroad Fury első része 2001 legelőjén jelent meg, és noha szinte semmi reklámot nem kapott, pár hétig vezetete az eladási listákat. Emiatt persze elkészül a folytatás, ezt is az eredeti fejlesztők csinálják. Természetesen minden téren több lehetőségünk lesz, immár negyven pályán szakíthatjuk szét a húsz gépet. A minijátékokon kívül (például foci, fogócska vagy éppen kincsvadászat) hét játékmód lesz, melyek közül mindenképpen megemlíteném a váltót és a leszámolást – utóbbiban minden körben kiszáll az éppen

az utolsó helyen lévő. A járművek kétszer annyi poligonból állnak, mint eddig (egyébként mind eredeti modell), és egyéb fejlesztéseket is végeztek az engine-en; messzebbre látni, és a multitextúrázásnak köszönhetően akár be is sarazhatjuk a homokfútokat. A kezelhetőségen is csiszoltak, kicsit élethűbb lett a dolog, mert az ötféle talajtípuson (aszfalt, fű, homok, sár, víz) eltérően fognak viselkedni ATV-ink. Természetesen lesz négyjátékos mód is, ráadásul nemcsak multitalpallal, hanem az interneten keresztül is – hogy az európai verzióban is lesz e erre lehetőségünk, azt egyelőre nem tudni.

STARSKY & HUTCH

KIADÓ EMPIRE FEJLESZTŐ MIND EYE MEGJELENÉS PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE NTSC



Az Empire valószínűleg sokaknak okozott meglepetést, amikor bejelentették, hogy a hetvenes években készült Starsky & Hutch tévésorozatról játékot csinálnak – ezek után már várjuk, hogy valaki felkapja a Kojak-témát... Bármelyik nyomozót irányíthatjuk, sőt kétjátékos módban is próbálkozhatunk; a két figura persze két külön szerepet is jelent, vagy a piros verdát kell vezetnünk, vagy abból kihajolva kell lövöldöznünk. Az utóbbi mód egyébként támogat (legalábbis a kiadó szerint – ez az utóbbi hónapok tapasztalatai szerint nem nagyon szokott sikerülni) minden fénypisztolyt is, az előbbi pedig a kormányokat. Összesen 25 küldetés vár ránk, lesz, amikor csak versenyeznünk kell, lesz, amikor rengeteg bandidát kell kiiktatnunk, és lesz, amikor az autóval fogócskázunk kell – akít megérintünk, az lesz a veszélyeztetett: pár másodperc múlva felrobban, ha nem adja át a cuccot másnak. Mindehhez meglehetősen gyenge grafika és az eredeti zenék járulnak.



DONALD DUCK AS PK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **UBI SOFT** MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. ŐSZ NTSC**

Őszintén szólva nekünk halvány gőzünk sem volt róla, hogy ki az a PK, és hogy Donald kacsa miért hordoz magával hatalmas fegyvereket ebben a játékban, de kicsit utánanézve a dolgoknak mindenre fényt derítettünk. Mint kiderült, PK, azaz Paperinik egy Olaszországban „kifejlesztett” Disney-figura, és nem is jutott tovább annál – eddig csak olasz nyelvű képregényekben jelent meg. PK igazából „Donald kacsa a jövőben”, ahol hatalmas fegyverekkel kell harcolnia a Zondag parancsnok és Zotnam tanácsnok által vezetett evroni

idegenek ellen. Rengeteg sci-fi fegyver áll rendelkezésre, valamint pár más eszköz, mint mondjuk a jet-pack, az iron fist (ez egy boxer) vagy éppen egy szuper kocsi (mint a Batmobil, csak színesben).

Ezenfelül PK képes Pókember-szerű lengedezésre is, amire a négy hatalmas világ mindegyikén szükség lesz. A grafika cel shading eljárást használ (tudjátok, a képregényhangulat) és egyelőre nem valami látványos...



■ APRÓSÁGOK

■ A Sony beszüntette a kizárólag Japánban kapható, 1998-ban született PocketStation gyártását, ami egy kis fekete-fehér kijelzős, memóriakártya nagyságú kis konzol volt. Ehhez a játékokat PSX-ről lehetett áttölteni. Összesen 4,9 milliót adtak el belőle.

■ A Sega újra elhalasztotta a GC-s Phantasy Star Online Episode I II megjelenését Japánban, ezúttal egy hónappal, szeptember közepére.

■ A Tecmo bejelentette, hogy a Dead or Alive 4 jövő év végén jelenik meg, platformot egyelőre nem közöltek.

■ A Spyro: Enter the Dragonfly, ami egyelőre csak PS2-re készült, kijön GC-re is, még karácsony előtt.

■ A francia kiadó, a Cryo (Megarace 3, The Shadow of Zorro) csődbe ment, 10 évvel alapítása után. RIP.

■ Az Infogrames bejelentette, hogy a második résszel egy napon (The Matrix Reloaded, 2003. május 31.) jelenik meg a Shiny által fejlesztett játék, az Enter the Matrix – mindhárom platformra. A programról egyébként még mindig semmi konkrétumot nem lehet tudni.

■ A Disney jó előre eladta három következő filmjének jogait a jövőre elkészülő új Pixar-alkotás, a Finding Nemo alapján a THQ készít játékokat minden elképzelhető gépre. A 2003-ban, illetve 2004-ben megjelenő két hagyományos rajzfilmből (Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean) a TDK csinál játékprogramokat, szintén minden szóba jöhető masinára.

TENNIS MASTER SERIES 2002

KIADÓ/FEJLESZTŐ **MICROIDS**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NOVEMBER NTSC, PS2 ?**



Ez a teniszjáték meglehetősen különbözik a Virtua Tennis-től, például abban, hogy ez sokkal inkább szimulátor, mint egy azonnal kitanulható, egyszerű játék (ezzel persze nem bántani akarjuk a VT-t, mind a mai napig az az egyik legél-

vezetesebb sportjáték). A TMS- és az ATP-bajnokságok licencével felruházott program teniszszóköz tanácsai alapján készült, így elég komplex lesz: például az ütéseknél igen nagy fontosságú lesz, hogy éppen milyen testhelyzetben van a karakterünk. Összesen 67 sportoló közül választhatunk (számunkra elég meglepő, hogy a 90%-uk kitalált – akkor minek a drága pénzén vett hivatalos licenc?), őket kell az ATP-ranglista első helyére vezetnünk. Persze páros versenyek is lesznek, nők viszont csak a nézőtérén tűnnek fel. Összesen egytucatnyi stadionban léphetünk fel, melyek teljesen másként néznek ki délből, mint mondjuk egy este nyolckor vívott meccsen. A fejlesztők egyébként a teniszszóköz megvalósítására a legbüszkébbek, mindegyik legálább 5500 poligonból áll, és az arcuk rengeteg érzelmot tud kifejezni – ráadásul itt is használták az Xbox egyik effektjét, a fur shadinget, amivel a valódihoz igen hasonló szőrt (haj, szakáll) tudtak kreálni. A PS2-verzióról egyelőre semmit nem lehet tudni, csak azt, hogy fejlesztés alatt van.



WAR OF THE MONSTERS

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **INCOGNITO**
MEGJELENÉS **PS2 2003. TAVASZ NTSC**

Nagyon úgy néz ki, hogy a Super Smash Brothers Melee (Playtime! 2002/06) divatba hozta az egyszerű verekedős játékokat – Xboxra jön a Whacked! és a Kung Fu Chaos, GC-re a Godzilla, és jövő év elején PS2-n is kipróbálhatunk egy ilyen programot. A Twisted Metal: Black alkotóinak új játéka leginkább az utóbbira emlékeztet, itt is hatalmas szörnyek küzdenek egy nagyvárosban, és persze itt is szét lehet verni minden épületet. A lények ezúttal nem egy filmből jöttek át, hanem teljesen eredetiek, de itt is a B kategóriás filmeket vetjük alapul: lesz egy szamuráj robot, egy farkasember, egy marslakó, egy mutáns gorilla, vagy éppen az azték tűzisten, Agamo (összesen tíz versenyző lesz). Az iránítás minden eddiginél egyszerűbb: az ugráson kívül csak kétféle támadásunk lehet, valamint meg is ragadhatjuk ellenfelünket – ez fejenként csak ötféle mozdulatot, kombót jelent. Persze az is megoldás, ha valakire rárogyasztunk egy házat (nagyon könnyen megy ebben a játékban), esetleg hozzávágunk pár buszt vagy járókelőt – igaz, ez utóbbi csak poénnak jó, támadásnak nem nagyon lehet nevezni.



YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES

KIADÓ/FEJLESZTŐ **KONAMI**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NOVEMBER**



Júniusi számunkban teszteltük a Konami kártyás-mangás sorozatának, a Yu-Gi-Oh!-nak az utolsó PSX-es változatát. Bár nálunk ez a világ nem nagyon ismert, Japánban viszont Pokémon közeli magasságban van a népszerűsége. A Duelists of the Rosesben a rajzfilmsorozat (ezt egyébként nemrég kezdték meg vetíteni Amerikában, és az első hírek szerint a gyerekek ráharaptak) minden szereplője feltűnik, a sztori középpontjában a két rivális varázsló, Kaiba és Yugi lesznek. Körülbelül 680 szörny és még 100 másik lap lesz az új programban ezek mindegyikéhez – a Konami szavaival élve – „minden eddiginél látványosabb” vizuális effekt társul. Maga a játékmenet nem változik túl sokat, ezúttal is a kártyák kombinálásával járhatunk előnyhöz. Az egyetlen jelentős újítás a Card Movement Battle-rendszer lesz, ami dőlhelyben annyit tesz, hogy ezúttal még fontosabb, hogy az egyes lapokat a tábla melyik mezéjére játsszuk ki. Akik esetleg érint, a biztos örül, hogy a játékhoz három exkluzív lap is lesz csomagolva a Yu-Gi-Oh! gyűjteményes verziójából.



SHINING LORE

KIADÓ/FEJLESZTŐ **PHANTAGRAM** MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2003. NYÁR NTSC**



A Phantagram bejelentette, hogy PC-re már régóta készülő kizárólag interneten keresztül játszható RPG-üket átírják PS2-re és Xboxra is (a képek még a PC-s változathoz származnak). A Shining Lore sokkal könnyebben kezelhető lesz, mint az eddigi hasonló programok, hiszen főleg a fiatalokat és a női játékosokat akarják megfogni vele; tehát ez nem a megszűnt XP-vadászok számára készül. A környezet is sokkal vidámabb lesz, a szörnyek például a Phantagram közlése szerint „cukik” lesznek – nyuszik és macskák fogják benépesíteni a labirintusokat, hőscsögök és cicák fognak ránk rohanni az erdőben. Természetesen a divatozás is igen nagy hangsúlyt kap, több ezer különféle szabású, anyagú és színű ruhadarab közül választhatunk, ráadásul a fegyvereket is image-ünkhöz igazíthatjuk, például kardunkat rózsaszínre festhetjük. Összesen öt hatalmas kontinens vár a kalandorokra, majdnem száz várossal – ezekben a központi hely a kaszinó lesz, itt mérkőzhetünk meg egymással különböző táblás és kártyajátékokban. A konzolos változatokban nagy valószínűséggel lesz egyjátékos mód is, ahol a PSO-hoz hasonlóan kitanulhatjuk az irányítást, elsajátíthatjuk az alapokat.



CAMP EA 2002 ELECTRONIC ARTS July 18

A nagy kiadók körében egyre népszerűbbek a magánkiállítások, ahol festői környezetben mutathatják be készülő játékaikat a finom ételekkel és márkás italokkal „megpuhított” közönségnek. A három jelenlegi konzolgyár-

tón kívül tart(ott már) ilyen bulit több-kevesebb rendszerességgel ■ Infogrames (Gamer's Day), ■ Activision (Activate) és ■ Sega (Game Jam) is – valamint ■ az évtől kezdve az Electronic Arts is.

Összesen 18 játékot mutattak be, a legtöbbet három-négy platformon is. Ezek közül három program itt debütált, ezekkel foglalkozunk ■ alábbiakban részletesebben is.

Volt pár kisebb kaliberű bejelentés is, mint például az, hogy a Ty the Tasmanian Tiger kijön Xboxra is, valamint hogy Jarome Iginia lesz ■ NHL 2003 és Jason Kidd az NBA Live 2003 borítóján. A cég jövőre tervezi, hogy konzolós (sport)játékait online is ki lehessen próbálni, idén kizárólag a Madden NFL PS2-es verziója támogatta ezt ■ lehetőséget.

SHOX

FEJLESZTŐ EA GAMES
MEGJELENÉS PS2, PC, XBOX, GBA, N64

A Freestyle után következő EA Big-játék ■ Shox lesz, ami egy teljesen arcade raliprogram, ahol nem a pontos szimuláción vagy a valódi ralibajnokság másolásán, hanem ■ veszett száguldózás van ■ hangsúly. Összesen 24 autóval (a Mini Coopertól egy még nem kapható Porsche versenygépig) zúzhatunk végig ■ pont ugyanennyi pályán. Utóbbiak három környezetben helyezkedhetnek el: a tundrán, a sivatagban vagy a dzsungelben. A pályákon lesz néhány Shox Zone-nak nevezett terület, ahol az idő lelassul, és nekünk így kell néhány kanyart bevinnünk: az itt mutatott teljesítményünkért kapunk pontokat (persze a végső helyezés is számít), amikkel aztán újabb autókat vehetünk. Mindkét konzolon négyen mérhetjük össze tudásunkat, ráadásul a PS2-es változatban ehhez elég két controller: ilyenkor mindegyiket ketten fogják, és az egyik oldalon levő gombokkal lehet irányítani a kocsit (egyelőre nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez be fog válni...). A memóriakártyánkat egy pajtáshoz átcipelve az eddig nagy nehezen összegyűjtött autóinkat is elveszítethetjük, a NFS: High Stakeshez hasonlóan itt is lehet kocsikban fogadni (persze egy harmadik memóriakártyával felszerelve simán csálhatunk).



DROME RACERS

FEJLESZTŐ ATTENTION TO DETAIL
MEGJELENÉS PS2 2002. VÉGE NTSC,
PC 2002. VÁGVA NTSC



A Drome Racers egy versenyjáték lesz, amiben a LEGO Technic ideai modelljeit, egészen pontosan 18 gépet próbálhatunk ki. A versenypályáknak három típusa lesz, normál aszfaltborítású kanyargós helyszín (Road), szinte kanyar nélküli pálya (Dragster), illetve terepen zajló futamok (Off-Road). Az egyes futamok úgy lesznek kialakítva, hogy mind a három úttípus előforduljon bennük: mondjuk kezdünk az erdőben, majd amikor beérünk a városba, jön egy egyenes szakasz, és végül kiérve a településről, jön egy kanyargósabb hegyi rész. Erre persze azért van szükség, mert az egyes gépek eltérően viselkednek a különböző úttípusokon, mindegyiknek megvan ■ maga gyengéje és erőssége – igaz, ezen segíthetünk, ha ■ dobogós helyért kapott alkatrészeket megfelelően használjuk fel.



Ezen felül ■ küzdelmek alatt is felvehetünk különböző dolgokat, mint például fegyverek, turbó vagy éppen pajzs. Mindkét konzolon maximum négyen játszhatnak osztott képernyőn, viszont – a Shoxtól eltérően – a PS2-es változatban ehhez kell multitap is.

CD GALAXIS

PLAYSTATION 2 / X-BOX / GAMECUBE / PC CD JÁTÉKOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA

DISNEY GOLF

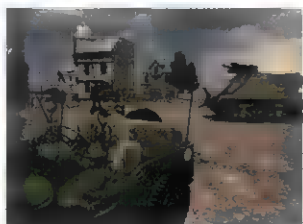
FEJLESZTŐ TE SOFT
MEGJELÉNÉS PS2 2002. VÉGE PAL



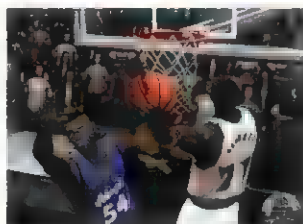
A TE Soft már nem nevezhető amatőrnek ■ golfjátékok tekintetében, eddig hat ilyen programot adtak ki négy különböző konzolon – legutóbb a Swing Away Golfot PS2-re. Természetesen ■ Disney Golf is ebbe ■ kategóriába esik, és az egyszerűbb fajtához tartozik. Az ütés mindössze két gombnyomással lesz kivitelezhető – először az irányt kell beállítani, aztán az erőt; csakúgy, mint az általunk igen kedvelt Hot Shots Golfban (Playtime! 2002/05). Alapból négy karakterrel vágathatunk neki a viadalnak (például Goofyval vagy Donald kacsával, de később még négy rajzfilmfigurát nyithatunk meg). Micky ezúttal segítőként működik közre, a hat golfpálya (egyenként 9 lyukkal) mindegyikén



pedig tucatnyi ikont szedhetünk fel, amivel új ruhákat és speciális ütéseket szerezhetünk, illetve a képességeinket (például az erejüket vagy a pontosságukat) növelhetjük. Összesen hat játékmód vár ránk, mindegyikben akár négyen is próbálkozhatunk.



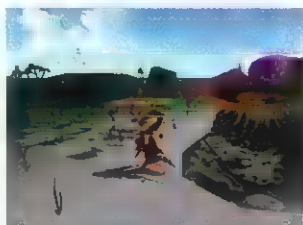
■ Battlefield 1942 (XBOX)



■ NBA Live! 2003 (XBOX)



■ Lord Of The Rings (PS2)



■ Ty The Tasmanian Tiger (GC)



■ NFS: High Stakes 2 (GC)



■ The Sims (PS2)

PLAYSTATION 2

Playstation 2 kiegészítők:

- Sony Playstation 2 gép.....84 990
- Sony Memóriák. 8 Mb.....12 990
- Sony Dual Shock 2 kontr. 9 990
- Sony DVD távirányító.....9 990
- Sony G-Con2 fényp.....12 990
- Sony Multitap 2.....16 990
- Sony Speedster2 korm.....24 990
- Sunflex Arcade Board.....14 990
- SI Double Force P. kontr. 4 990
- SI DVD távirányító.....3 990
- SI Fénypistoly 3-in-1.....9 990
- SI Force Feedb. Wheel.....24 990
- SI Hosszabbító kábel.....990
- SI I-Link kábel.....2 990
- SI RGB kábel Pro.....1 490
- SI RGB kábel Pro DVD.....2 990
- SI ■ Unit Pro.....2 490
- Multitap 2.....7 990
- SI Vertical Stand.....1 990

Playstation 2 Bundle 1...14 990

(PS2 Double Force Pro kontrollor + Multitap 2 ■ DVD távirányító + I-Link kábel + hosszabbító ■ + Jet Ion GP játékprogram)

Playstation 2 Bundle 2...16 990

(az előbbiek, ■ játék viszont: Pro Rally 2002 v. F1 Champ. 2000 v. Theme Park ■ v. Rumble Racing v. X-Squad)

PS2 játékok:

- Baldur's Gate Dark All.....17 990
- Agressive Inline*.....16 990
- Armored Core.....8 990
- Army Men RTS.....12 990
- Baldur's Gate Drk Alli.....17 990
- Batman Vengeance.....9 990
- Crash Bandicot.....11 990
- Crazy Taxi.....13 990
- Dead Or Alive 2.....8 990
- Deus Ex.....15 990
- Devil May Cry.....17 990
- Donald Duck Q. Attack.....9 990
- Drakan: Ancient Gates.....16 990
- Ecco The Dolphin.....14 990
- Escape fr. Monkey Isl.....9 990
- Evergrace.....8 990
- F1 Champ. S. 2000.....9 990
- F1 2002.....17 990
- FIFA 2001.....9 990
- FIFA 2002.....17 990
- Final Fantasy X.....14 990
- Flintstones.....10 990
- Formula One 2001.....8 990
- Gran Turismo 3.....7 990
- Gran Turismo Concept.....8 990
- Grand Theft Auto 3.....17 990
- Grandia 2.....11 990
- Half Life.....10 990
- Herdy Gerdy.....15 990
- Hidden Invasion.....9 990
- ICO.....16 990
- JB 007: Agent Under F.....17 990
- Kengo.....8 990
- Kessen.....9 990
- Knockout Kings.....17 990
- Le Mans 24 Hours.....17 990
- Lego Racers 2.....17 990
- Mad Maestro.....11 990
- Max Payne.....16 990
- Maximo.....17 990
- Metal Gear Solid 2.....14 990
- Moto GP.....8 990
- Mummy Returns.....10 990
- NBA Live 2002.....17 990
- NBA Street.....17 990
- No One Lives Forever.....10 990
- NHL 2002.....17 990
- Oni.....8 990
- Onimusha Warlords.....9 990
- Pirates: Legends of BI K 17 990
- Portal Runner.....17 990
- Pro Snowboarder.....8 990
- Quake 3 Revolution.....9 990
- Rayman Revolution.....9 990
- Res Evil: Code Veron. X.....9 990
- Resident Evil: Surv. 2.....17 990
- Rez.....16 990



16 990,-

Medal Of Honor



8 990,-

Gran Turismo Concept



14 990,-

Final Fantasy X



10 990,-

No One Lives F.



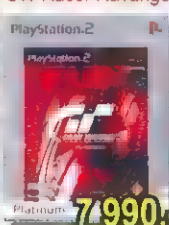
7 990,-

SW Racer Ravange



16 990,-

Drakan



7 990,-

Gran Turismo 3



9 990,-

Resident Evil CV



8 990,-

Tekken Tag Tourn.



9 990,-

Onimusha



8 990,-

Dead Or Alive 2



7 990,-

SW Starfighter



8 990,-

Szakizlet



7 990,-

CD GALAXIS

- Rumble Racing.....9 990
- Silent Hill 2.....17 990
- Sled Storm.....17 990
- Smash Court Tennis Pro 16 990
- Smuggler's Run.....9 990
- Soldier of Fortune Gold.....14 990
- Soul Reaver 2.....10 990
- Spiderman: The Movie*.....14 990
- SSX Tricky.....17 990
- State Of Emergency.....15 990
- Star Wars: Starfighter.....7 990
- SW: Jedi Starfighter.....12 990
- SW: Racer Revenge.....7 990
- Surfing H 30.....7 990
- Sven Góran World Chall. 12 990
- Tekken Tag Tournament.....8 990
- Theme Park World.....9 990
- This Is Football 2002.....8 990
- Time Crisis 2.....16 990
- Time Crisis 2 + pisztoly.....24 990
- Timesplitters.....6 990
- UEFA Challenge.....17 990
- Unreal Tournament.....10 990
- Vampire Night.....16 990
- Vampire Night + pisztoly.....24 990
- VIP.....9 990
- Virtua Fighter 4.....16 990
- Wild Wild Racing.....7 990
- Wipeout Fusion.....16 990
- Woody Woodpecker.....6 990
- World Rally Champions.....8 990
- X Games Skateboarding.....14 990
- X-Squad.....9 990
- Zorro.....10 990

X-BOX

- kiegészítők:
- SI Hosszabbító kábel.....2 490
 - SI Link kábel.....2 490
 - ■ Unit Pro.....2 490
 - SI RGB Cable Pro.....2 490
 - SI X-Force Controller.....9 990
- X-Box játékok:
- Cel Damage.....17 990
 - Crash Bandicot.....13 990
 - Dark Summit.....17 990
 - F1 2002.....17 990
 - JB 007: Agent Under F.....17 990
 - Knockout Kings 2002.....17 990
 - Mike Tyson Heavyw.....14 990
 - NBA Live 2002.....17 990
 - NHL 2002.....17 990
 - Onimusha Genma.....19 990
 - Pirates: Legends of BI K 17 990
 - Spiderman: The Movie*.....15 990
 - SSX Tricky.....17 990
 - Star Wars: Obi-Wan*.....15 990
 - SW: Jedi Starfighter*.....15 990
 - Simpsons Road Rage.....17 990
 - Tony Hawk's Pro Sk. 3*.....15 990
 - Wreckless*.....15 990

GAMECUBE

- GameCube kiegészítők:
- Nintendo Controller.....9 990
 - N. Memóriakártya 4 Mb.....5 990
 - SI Memóriakártya 4 Mb.....4 990
 - SI Memóriakártya 8 Mb.....7 990
 - SI Cube Force Controller. 6 ■
 - SI Hosszabbító kábel.....1 990
 - SI RGB Cable Pro.....1 990
- GameCube játékok:
- Bloody Roar: Primal F*.....14 990
 - Cel Damage.....17 990
 - F1 2002.....17 990
 - International S. Socc. 2.....17 990
 - JB 007: Agent Under F.....17 990
 - Luigi's Mansion.....17 990
 - NBA Courtside.....17 990
 - Pikmin.....17 990
 - SSX Tricky.....17 990
 - Spiderman: The Movie*.....14 990
 - Super Smash Bros.....17 990
 - Star Wars: Rogue L.*.....14 990
 - Simpsons Road Rage.....17 990
 - Super Smash Bros.....17 990
 - U. Studio Theme Park A. 17 ■
 - Wave Race ■ Storm.....17 990

VII. kerület, u. 64. Pál u. 8.
Telefon: 4... Telefon: 209-3606, 361-4061

Nyitva: H-P 10-16, Szo. 10-13 Nyitva: 10-18

Csomagküldés: és vidékre Rendelés: átvétellel
Gyors, mert a g... másnapra megérkez... Olcsó, mert a díj... újdonságok, a...
Folyamatos kedvezményeket
Törzsvásárlói kártyás rendszerrel!
Az új nálunk!

Áraink az áfát és ■ törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. *Jön

SQUARESOFT® HÍREK

■ SQUARE-MIX

Az E3-as tobzódás után ismét visszatér szokásos rovatunk – remélhetőleg ■ többség öröme. Kezdjük néhány jó hírellel: a SquareSoft végre nagyobb sebességfokozatba kapcsolt, és lerántották a leplet három új játékról. Ebből kettő persze csak nagy túlzással nevezhető újnak, ugyanis a Final Fantasy első és második részét írják át PSX-re (ezek eredetileg NES-re jelentek meg, 1987-ben illetve 1988-ban). Természetesen nem csak úgy kutyafuttában portolják át ■ két klasszikust, jelentős fejlesztéseket is végrehajtanak rajtuk. A leglátványosabbak persze az új intro és befejező mozi lesznek, ezek állítólag FFX-színvonalúak lesznek (a kiadott képek sajna rossz minőségűek). Természetesen a játék grafikáján is javítanak, pontosabban a Final Fantasy VI motorjára írják át őket: több szín és részletesebb háttér lesznek. Gondoltak a kezdőkre is: már bárhol lehet menteni, és lesz egy könnyített mód is, ahol a szörnyek sokkal gyengébbek. Ennél talán fontosabb, hogy új jelenetek és szereplők is helyt kapnak a felújított változatban – ezeket ■ tavaly megjelent WSC-változatból emelték át. Megjelenés idén ősszel, egyelőre csak Japánban.

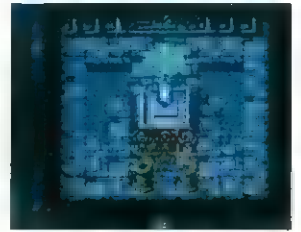
Kicsit ehhez kapcsolódik a július 25-én megjelent Final Fantasy Adventure Bible is, ami a SquareSoft ajándéka a japán FF-rajongóknak. Ez egy három DVD-n terpeszkedő, hatalmas dobozban kapható, ajándékfigurákkal zsúfolt gyűjtemény, melyben ■ sorozat minden része (az elsőtől ■ tizenegyedikig) helyt kapott. Az ára 110 dollár, azaz 25.000 forint (egyébként ez igen kedvező ár, ha megnézzük, hogy mit kapunk érte), és egy vastag könyvben minden játékhoz kapunk egy vázlatos végigjátszást.

Idén decemberben jelenik meg a Square SaGa-sorozatának következő része (a legutóbbi epizód ■ SaGa Frontier 2 volt PSX-en), Unlimited SaGa címmel PS2-n. A fejlesztésben olyan régi motorosok kaptak helyet, mint Yusuke Naora (az FFX szörnyeinek nagy részét ő alkotta meg) vagy Tomomi Kobayashi, aki az eddigi SaGa-játékok egyedi kinézetéért tehető felelőssé. Az ő stílusának köszönhetően az új rész is igen furán néz ki (igaz, a közreadott, törpe méretű képeken ez nem igazán látszik): a háttér vízfestményekre hasonlítanak, a karakterek pedig a SquareSoft sajtóközleménye szerint „se nem 2D-sek, se nem 3D-sek”. A harcrendszer meglehetősen különbözik minden eddigittől: egy körben öt parancsot adhatunk ki, függetlenül attól, hogy hányan vannak a csapatban. Akár azt is megtehetjük, hogy egy hősnökkel cselekszünk ötször, de akár szét is oszthatjuk a támadásokat ■ parti tagjai között. Minden támadás előtt egy kis szerencsekerék-szerű kerékkel kell játszani – azon dől el, hogy az alapsebzés hány százalékát (10%-tól 400%-ig) fogjuk okozni. Nálunk legalább fél éves késéssel fog megjelenni, de addig még párszor biztosan irunk róla.

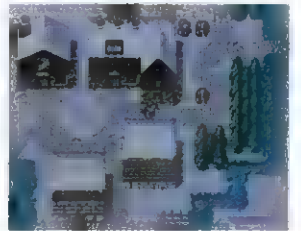
A japán konzol-hetilap, a Famitsu nemrégiben a borítóján jelezte, hogy megvannak az első információik ■ Final Fantasy XII-ről. Az infó így hangzott: „a FFXII vagy még ebben az évben jelenik meg, vagy jövőre”. Miután már mindent tudtok, mi tudható a tizenkettedik részről, ugorjunk vissza egy résznyit.



■ Unlimited SaGa (PS2)



■ Final Fantasy I (PSX)



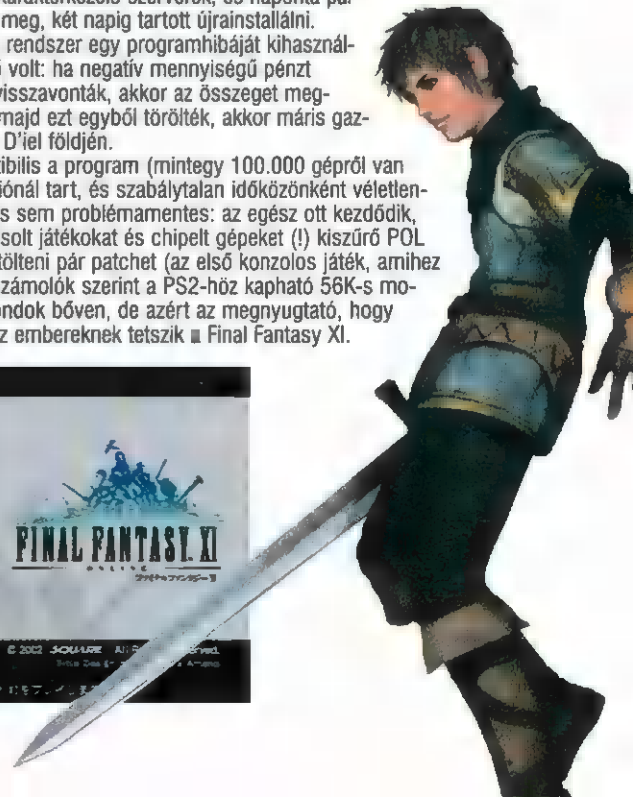
■ Final Fantasy II (PSX)

FINAL FANTASY XI

A program ugye már több hónapja megjelent – egészen pontosan május 16-án – így meglehetősen sok visszajelzést, információt tudunk begyűjteni róla. Ebben ■ három hónapban a SquareSoftnak rengeteg problémája volt a játékkal – olyan gondok, amik minden internetes RPG-nél előfordulnak a kezdeti időben, de volt pár elég szégyenletes programozási baki is (például az inkompatibilitás). Az első rohamokat (körülbelül 85.000 darabot adtak el eddig a programból, ennek 90%-át az első héten) nem bírták ■ karakterkezelő szerverek, és naponta párszor lefagytak – ezt követően május 18-án az egész PlayOnline-rendszer dőglött meg, két napig tartott újrainstallálni.

A készítőknél ezután a trükkös játékosokkal gyűlt meg a baja, akik az aukciós rendszer egy programhibáját kihasználva elképzeltetlen mennyiségű pénzre tettek szert. A trükk lényege a következő volt: ha negatív mennyiségű pénzt ajánlottak fel egy tárgyért – amit persze nem vont le ■ gép – majd az ajánlatot visszavonták, akkor az összeget megkapták (például mínusz százmillió aranyat ajánlottak fel egy törött facsipészért, majd ezt egyből törölték, akkor máris gazdagabbak lettek az összeggel). Emiatt egy hétig nem működött az árverés Vana D'iel földjén.

Ennél kicsit cikibb dolog, hogy ■ első szériás PS2-kkel egyelőre nem kompatibilis a program (mintegy 100.000 gépről van szó), ráadásul ■ BB Browser névre hallgató böngésző még csak a 0.10-es verziónál tart, és szabálytalan időközönként véletlenszerű hibaüzenetekkel szórakoztatja a játékosokat. Egyébként maga az installálás sem problémamentes: az egész ott kezdődik, hogy a három, winchesterre feltelepülő program (a FFXI, ■ BB Browser és a másolt játékokat és chipelt gépeket (!) kiszűrő POL Viewer) mindegyike körülbelül 25 percig maszatol. Ezután mindegyikhez le kell tölteni pár patchet (az első konzolos játék, amihez patchek jelentek meg), ami további 2-3 órát vesz igénybe kábelmodemmel (beszámolók szerint a PS2-höz kapható 56K-s modemmel sokszor meg is szakad töltögetés közben...). Egyelőre tehát vannak gondok bőven, de azért az megnyugtató, hogy naponta legalább 50.000-en fordulnak meg a világban – a problémák ellenére az embereknek tetszik ■ Final Fantasy XI.



MEGJELENÉSEK

■ PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). A Európa I. mértékadónak számító amerikai piac híreinel csillagokkal igyekszünk érzékelteni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

USA PS2 megjelenési lista

The Thing
20.aug Universal Interactive ★★★★★



Commandos 2: Men of Courage
27.aug Eidos ★★★

SOCOM: US Navy Seals
27.aug Sony ★★★★★

Onimusha 2
27.aug Capcom ★★★★★

Tom & Jerry: War of the Whiskers
27.aug New Kid Co ★★

Turok Evolution
28.aug Acclaim ★★★

Antz Extreme Racing
28.aug Virgin Interactive ★

Pac-Man Fever
03.szept Namco ★★

Blade 2
03.szept Activision ★★★

Dual Hearts
03.szept Atlus ★★★

RoboCop
03.szept Titus JAJ!

Riding Spirits
09.szept BAM! ★★★★★

Armored Core 3
09.szept Agetec ★★★★★

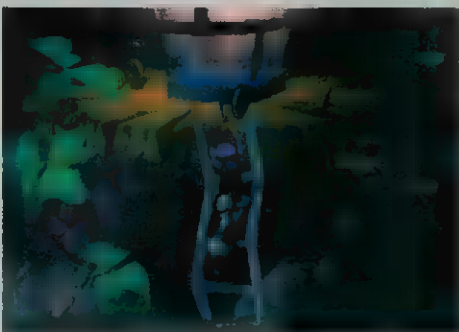
The Scorpion King: Rise of the Akkadian
10.szept Universal Interactive JAJ!

Kengo 2: Legacy of the Blade
15.szept Crave ★★★

Dino Stalker
15.szept Capcom ★★★

Wild Arms 3
15.szept Sony ★★★

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus
15.szept Sony ★★★★★



USA GC megjelenés



Capcom Vs SNK 2: EO
15.aug Capcom ★★★

NFL 2K3
20.aug Sega ★★★★★

Super Mario Sunshine
26.aug Nintendo ★★★★★

Super Monkey Ball 2
26.aug Sega ★★★

Top Gun Combat Zones
27.aug Titus ★★

Turok Evolution
31.aug Acclaim ★★★

Pac-Man Fever
03.szept Namco ★★

Scooby Doo! Night of 100 Frights
04.szept THQ ★★

The Scorpion King: Rise of the Akkadian
10.szept Universal Interactive JAJ!

Freestyle
10.szept Electronic Arts ★★★★★

Big Fish Freestyle
10.szept Infogrames ★★★

USA XBOX megjelenés



Buffy The Vampire Slayer
19.aug Electronic Arts ★★★

Sega Soccer Slam
20.aug Sega ★★★

Dead Rising
20.aug Namco ★★★★★

Antz Extreme Racing
27.aug Empire Interactive ★

Commandos 2: Men of Courage
27.aug Eidos ★★★

Turok: Evolution
31.aug Acclaim ★★★

Dynasty Warriors 3
01.szept Activision ★★★

Blade II
03.szept Activision ★★★

Sega GT 2002
03.szept Sega ★★★★★

The Thing
10.szept Universal Interactive ★★★★★

Quantum Redshift
10.szept Microsoft ★★★★★

EU PS2 megjelenés



TOCA Race Driver
23.aug Codemasters ★★★★★

Premier Manager 2002
30.aug Infogrames ★★★

Polaroid Pete
30.aug Virgin Interactive ★★

Mat Hoffman's Pro BMX 2
30.aug Activision ★★★

Commandos 2: Men of Courage
30.aug Eidos ★★★

Turok Evolution
06.szept Acclaim ★★★

Stuntman
06.szept Infogrames ★★★★★

Disney Golf
06.szept Electronic Arts ★★★

Dino Stalker
06.szept Capcom ★★★

The Thing
13.szept Universal Interactive ★★★★★

Street Hoops
13.szept Activision ★★★★★

Hitman 2: Silent Assassin
13.szept Eidos ★★★

USA GBA megjelenés



Boulder Dash EX
27.aug Kemco ★★★

ATV: Quad Power Racing
27.aug Acclaim ★★★

Aggressive Inline
27.aug Acclaim ★★★★★

Turok Evolution
31.aug Acclaim ★★★★★

Silent Scope
03.szept Konami ★★★

Army of Turf Wars
03.szept 3DO ★

BattleBots
03.szept Majesco Sales ★

Defender of the Crown
05.szept Metro 3D ★★★★★

Smuggler's Run
05.szept Destination Software ★★

MegaMan Zero
10.szept Capcom ★★★

TOPLISTÁK

■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játék-
iparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is fel-
használható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-
elv alapján, ■■■■■ felsorolások elején csúcsuló játékok
majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensai
közül – ha másban nem, akkor a marketingben minden-
képp. ■ Japán listákon szereplő programok esetében
azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki
tudja, hogy mi ■■■■■ ■ ■ ■ ■ Densha ■ Go Ryojouhen...

USA toplista 2002. július 1-30.

- | | | |
|-----------|---|------|
| 1 | Medal of Honor Frontline
Electronic Arts | PS2 |
| 2 | Grand Theft Auto III
Rockstar Games | PS2 |
| 3 | Gran Turismo 3 Platinum
Sony | PS2 |
| 4 | Dragonball Z: The Legacy of Goku
Infogrames | GBA |
| 5 | Spider-Man
Activision | PS2 |
| 6 | The Elder Scrolls III: Morrowind
Bethesda | Xbox |
| 7 | WWE Wrestlemania XII
THQ | GC |
| 8 | TM Drive
Infogrames | PS2 |
| 9 | Super Mario Advance II
Nintendo | GBA |
| 10 | Halo
Microsoft | Xbox |
| 11 | Eternal Darkness
Nintendo | GC |
| 12 | Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
Konami | PSX |
| 13 | Midnight Club: Street Racing
Rockstar Games | PS2 |
| 14 | Star Wars: Attack of the Clones
THQ | GBA |
| 15 | Stuntman
Infogrames | PS2 |
| 16 | ATV Offroad Fury Platinum
Sony | PS2 |
| 17 | Super Smash Bros Melee
Nintendo | GC |
| 18 | Sonic Advance
THQ | GBA |
| 19 | Yu-Gi-Oh! Dark Duel
Konami | GBA |
| 20 | Spider-Man
Activision | Xbox |



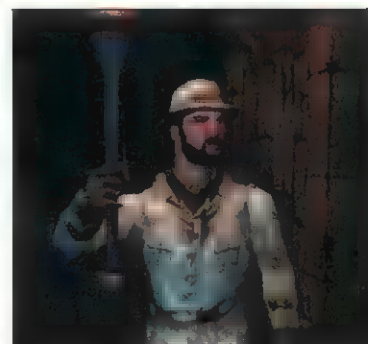
- | | | |
|-----------|---|------|
| 1 | Super Mario Sunshine
Nintendo | GC |
| 2 | Jojo's Bizarre Adventure II
Capcom | PS2 |
| 3 | Jikkyo Baseball 9
Konami | PS2 |
| 4 | Kamaitachi 2
Chun Soft | PS2 |
| 5 | My Summer Vacation II
Sony | PS2 |
| 6 | Santasaku Digi World 3
Yamasa | PS2 |
| 7 | Ape Escape 2
Sony | PS2 |
| 8 | Custom Robo GX
Nintendo | GBA |
| 9 | Riding Spirits
Spike | PS2 |
| 10 | Suikoden 3
Konami | PS2 |
| 11 | Shaman King
King Record | GBA |
| 12 | Murakumo
From Software | Xbox |
| 13 | Actual Combat Pachislot Aladdin A
Sammy | PS2 |
| 14 | Crash Bandicoot XS
Konami | GBA |
| 15 | Densha Go! Ryojouhen
Taito | PS2 |
| 16 | Hikaru Go 2
Konami | GBA |
| 17 | Inu Yasha: Storm Scroll
Bandai | WSC |
| 18 | Jikkyo Pro Baseball 9
Konami | GC |
| 19 | GunGrave
Sega | PS2 |
| 20 | Crazy Taxi 3: High Roller
Sega | Xbox |



■ Crazy Taxi 3 - XBOX



- | | | |
|-----------|---|---------------|
| 1 | Gran Turismo Concept
Sony | PS2 |
| 2 | Medal of Honor Frontline
Electronic Arts | PS2 |
| 3 | Spider-Man
Activision | PS2, GC, Xbox |
| 4 | Prisoner of War
Codemasters | PS2, Xbox |
| 5 | Grand Theft Auto 3
Rockstar Games | PS2 |
| 6 | Stuart Little 2
Sony | PSX |
| 7 | Gran Turismo 3 Platinum
Sony | PS2 |
| 8 | Tony Hawk's Pro Skater 3
Activision | PS2, GC, Xbox |
| 9 | V-Rally 3
Infogrames | PS2, GBA |
| 10 | Max Payne
Rockstar Games | PS2, Xbox |
| 11 | Tiger Woods PGA Pro Tour 2002
Electronic Arts | PS2 |
| 12 | Smash Court Tennis Pro Tournament
Namco | PS2 |
| 13 | Super Smash Brothers Melee
Nintendo | GC |
| 14 | 007... Agent Under Fire
Electronic Arts | PS2, GC, Xbox |
| 15 | Harry Potter...
Electronic Arts | PSX, GBA |
| 16 | Sonic Advance
Sega | GBA |
| 17 | Final Fantasy X
SquareSoft | PS2 |
| 18 | Super Mario Advance 2
Nintendo | GBA |
| 19 | 2002 FIFA World Cup
Electronic Arts | PS2, GC, Xbox |
| 20 | Halo
Microsoft | Xbox |

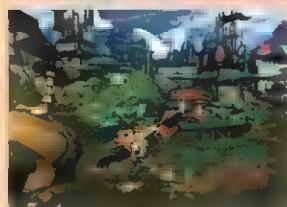


■ Eternal Darkness - GC



■ PREPLAY

■ 2002 SZEPTEMBER



■ Ratchet & Clank



■ Blinx: The Time Sweeper



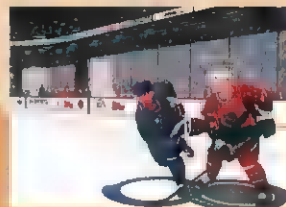
■ This Is Football 2003



■ Super Mario Sunshine



■ NHL Hitz 20-03



■ NHL 2003



■ Sly Cooper and The Thievius Raccoonus

This Is Football 2003 (PS2)	18
Ratchet & Clank (PS2)	20
Sly Cooper and The Thievius Raccoonus (PS2)	22
Blinx: The Time Sweeper (Xbox)	24
Super Mario Sunshine (GC)	26
Hokikörkép (PS2, Xbox, GC)	24

THIS IS FOOTBALL 2003

■ VAJON EZ LESZ-E „A FOCI” 2003-BAN?

TÍPUS: ... KIADÓ: ... FEJLESZŐ: TEAM BORN ... MEGJELENÉS: 2002. ŐSZ



ez a játékosok kidolgozására) jóval felülmúlja a vetélytársét.

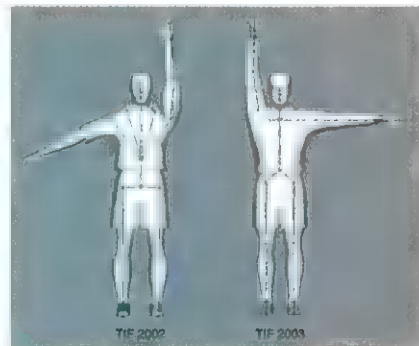
Mindmáig vallom, hogy én olyan felismerhetően megalkotott fizimiskájú játékosokkal még nem találkoztam semmilyen egyéb platformon, egyetlen más játékban sem, mint a TIF 2002-ben. Az egy dolog, hogy mondjuk Roberto Carlost, vagy Zidane-t fel lehet ismerni messziről másik játékban is – de egy villámgyors kopasz törpe a balszélen, illetve egy jó statokkal és lyukas hajkoronával rendelkező támadó középpályás megalkotása akkor is lehetséges, ha különösebben nem veszünk el a részletekben. A TIF 2002-ben viszont 250 híres játékos arcát modellezték le szinte a tökéletességig felismerhetően. Amikor a híret vettem, hogy készülődik a folytatás, akkora mosolyt eresztettem meg, hogy a füleim valahová a tarkóm környékére kirándultak. Jökedvemnek csak az szabott némi határt, hogy nagyon sokáig csak ez az egyetlen információ állt rendelkezésemre a játékról (mármint az, hogy készülő), ■ fejlesztőknek még egy árva screenshotot sem sikerült belőle felrakniuk sem az internetre, sem egy press CD-re. A minap azonban kezembe kaptartam az első (még igen kezdetleges állapotban lévő) tesztverziót, némi információ-halmazzal körítve, így elhárult minden akadály annak, hogy ■ kedves focifanatikusok egy kicsit bővebben is hallhassanak erről a programról.

A személyes tapasztalataim ismertetése előtt tartsuk be a fontossági sorrendet, és térjünk rá magukra a tényekre (illetve ezek egy része még csak ígéret szintjén mozog). Akárcsak az előd, a TIF 2003 is tartalmazza a FIFPro licencet, ami lehetővé teszi, hogy minden egyes játékos és csapat a saját, való életből vett nevén szerepeljen. Az idei évre aktualizált verziót alaposan kibővítették: míg ■ régi részben kb. 8000 játékos szerepelt, a mostaniban ez a szám már több, mint a másfélszerese ennek – 13.500-nál is több focista kergeti ■ virtuális gyepen ■ bogyót. Ez ■ hatalmas szám nem is tűnik olyan nagy csodának, ha figyelembe vesszük, hogy az elődben szereplő összes ligát megtartották, ehhez még hozzácsaptak egy pár európai (másodosztályostul) és egy pár olyan egzotikumot is, ami ritkaságszámba megy: az amerikai, a japán, a brazil és az argentin még csak-csak előfordul(gat) más játékokban is, de Korea és Mexikó első osztályú bajnokságai eddig nem sok programban szerepeltek.

A játékban újdonság lesz ■ karrier-mód.

Managerként kell tevékenykednünk, és egy iskolai focicsapattal kezdünk, teljesen az alapról, libalegelői szinten. Célunk nem is lehet más, minthogy felkerüljünk a professzionális ligák valamelyikébe. Megadhatjuk a mezőnk színét és mintázatát, de akár ■ csapatunk zászlaját is mi tervezhetjük meg (ezek fognak ugyebár lengeni ■ tömött lelátókon...). Innen már maga a küzdelem következik, egyre feljebb és feljebb tornáshatjuk magunkat az erősebb divíziókba. Lehetőse-günk lesz játékosok vételére és eladására, akár a szezon közben is – mármint, ha ezt a pénzügyi helyzetünk megengedi. Szóval akárcsak az életben, egy csapat menedzselése lesz a feladatunk (persze jóval egyszerűbb keretek közt, mint egy profi managerprogramban).

Az ígéretek szerint alaposan fejlesztenek ■ mesterséges intelligencián. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy az általunk éppen nem irányított játékosok valóban együtt élnek a játékkal, például a csatárok kihasználják a védelemben tátongó lyukakat, és automatikusan az üres területekre futnak. A grafikai fejlesztés

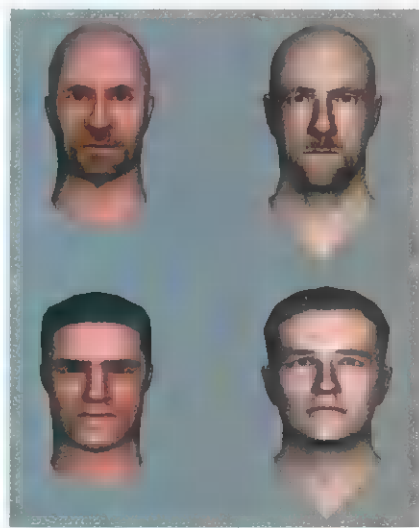


■ Az animációban alapként felhasznált egyszerűsített „csontvázrendszer” eltérései az új és a régi verzióban

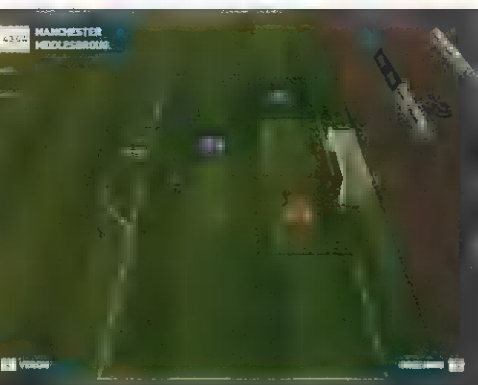
Hideg téli és forró nyári estéken át már sokat filozofálgattam magamban azon, hogy PlayStation 2-re melyik is ■ legjobb fociprogram (ez persze ebben a formában egyáltalán nem igaz – de tök jól hangzik!), a Pro Evolution Soccer avagy a This Is Football 2002 (az új FIFA-t a harmadik helyre szorítottam, az most nem tetszett annyira). Arra a megállapításra jutottam, hogy nem tudok győztest hirdetni: mindkettőnek megvannak a maga erőnei és visszasságai egyaránt. A Pro Evo – véleményem szerint – mint szimuláció, majdnem tökéletesen megállja ■ helyét, számtalan támadási és gólszerzési lehetőség adódik előttünk, ritka egy meccsen a két ugyanolyan akció. A TIF azért kevésbé élethűbb és jóval sablonosabb is nála, sokszor zajlik ugyanarra a sémára épülő akció a képernyőn – viszont van két hatalmas előnye: az akció sokkal, de sokkal gyorsabb és pergőbb, a grafikai pedig (különösen igaz



■ A játékosoknál használatos hajtipusok és a bőrtónusok variációi



■ Ennyit szöszmötöltek az eltelt egy év alatt az arcok kidolgozásával



PREPLAY

PLAYSTATION

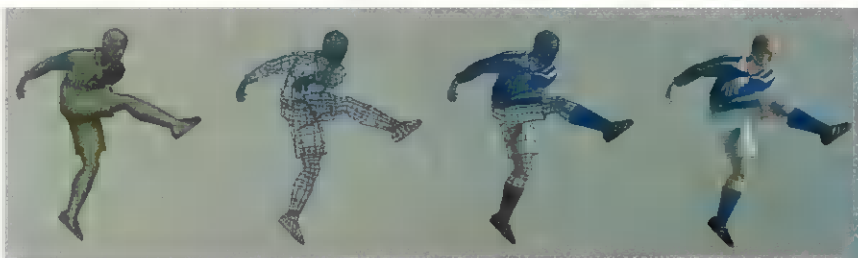


is elmaradhatatlan: kicsit kibővítették és magán a motoron is ügyködtek egy csöppet (noha az előző is tökéletesen ellátta a feladatát). A játékban szereplő stadionok mindegyike egy valós arénáról mintázott (pl. Amsterdam Arena, Stade de France vagy a nemrég véget ért VB egyik legimpozánsabb helyszíne, a Japánban található Saitama Stadium) és szinte fotorealistikus megjelenítésű, bár nagy bánatomra nem mindegyik saját nevén szerepel a játékban. A játékosok arcáról már az előbb áradoztam, itt pusztán annyit erről, hogy ha lehet ilyet mondani, még szebben és még nagyobb részletességgel alkották meg mind a koponyaformát, mind az azt borító textúrázást az életszerűség minél nagyobb megközelítése érdekében. Számos új – tévéközvetítésre emlékeztető – átvetési jelenetet láthatunk például szabálytalanságok elkövetésénél, avagy kiállításoknál (pl. a játékos elmozdítja a sporinát, hogy műesés volt, vagy megpróbálja meggyőzni a bírót, hogy ő tulajdonképpen az égvilágon semmit sem követett el...). A játékosok animációit is megreformálják, a háromdimenziós modellek alapjául szolgáló leegyszerűsített csontvázszerkezettől még inkább az ember valóságos felépítéséhez igazították. Ez nagyban javítja a mozgássorozatok minőségén, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy sokkal természetesebbnek hatnak a mozdulatok.

Az atmoszférán is eszközölnék néminemű változást: a közönség morajlása felerősödik, ha valamilyen izgalmas akció történik a gye-



pen, és csendben szemlélődnek, ha unalmas a mérkőzés. Ez még eddig semmi extrát nem jelent, az igazi inycenségnek az számít, hogy a program surround hangrendszert használ – amit az érzékeltet a legjobban, hogy a közönség azon része morajlik a lehangosabban, amelyik legközelebb ül a pályán folyó történésekhez.



■ Ilyen fázisokban készül egy játékos háromdimenziós modellje a Maya nevű modellezőprogrammal

Nos, a Team Soho tehát sok mindent ígér. Most következnek az én egypár észrevételem, de már most szeretném alaposan kihangsúlyozni, hogy ez egy félkész verzióról készült és szinte biztos, hogy a végleges változat megjelenéséig még mindenbe bele fognak nyúlni. Először is nézzük azt, ami valóban szembeötöl: a grafikát. A stadionok valóban álomszépek, és olyan aprólékosan vannak kimunkálva, hogy az embernek az csalóka érzése támad, mintha a TIF 2003 nagyobb képfelbontást használna, mint a többi fociprogram (noha a televíziókészülék korlátai miatt ez természetesen lehetetlen). A közönség hullámozik és feláll, hogyha a közelében fut az akció vagy valami nagyobb esemény készülődik (pl. elindul egy ígéretesnek tűnő támadás, avagy egy távoli bomba suhan a kapu felé). Külalakra szebben néz ki, mint az öregebb verzióban, és az általuk lengetett zászlók is pofásak lettek. Az időjárási effektusok (úgy mint eső és társai) hozták az elvárható színvonalat.

Az arcok valóban szemmel láthatóan megújultak, az őket megjelenítő textúrán sokat finomítottak – legnagyobb bánatomra még alig-alig szerepelt neves játékos a tesztváltozatban. Sajnos a szájuk nem mozog, de mindegyikük már messziről felismerhető, közelről pedig garantáltan leesik az állunk. A kevésbé neves játékosokhoz igen sokféle bőr- és hajszint használtak fel, a koponyaformák is különböznek, van szakállas, bajszos, kopasz és pajeszos figura is. A játékosok animációja az előző részben is megközelítette a tökéletest – itt valóban látszik rajta a finomítás, de sajnos ez meccs közben nem annyira feltűnő, mint a visszajátzásoknál.

Apropó, visszajátzások: Ez az a momentum a játéknak, ami miatt mindenkinek (még annak is, akit hidegen hagy a foci) érdemes akár csak egyetlen pillantást is vetni a programra. A szabad kameraállásból gyakorlatilag úgy szállingóztatunk ide-oda a pályára légtérben, mint egy madár: nincs az a rész, ahová ne tudnánk eljutni, és ne tudnánk (persze kelendő trükközés után) úgy forgatni a kamerát, ahogyan csak azt a kedvünk tartja. Eközben olybá tűnik, megállt az idő: mindenki mozdulatlan, mint egy szobor – azonban bárhol is vagyunk, elég pusztán a jobb analóg kart elmozdítani, s minden és mindenki halad tovább a meghatározott útján. Nagyszerű látvány, és a TIF hihetetlen részletessége itt jön ki igazán: szinte belenézhetünk a játékos szemébe, követhetjük a labdát, akárhová is megy – le a kalappal a készítő előtt.

Amivel nagyon nem voltam kibékülve és reményeim szerint változni fog: az AI szinte teljesen ugyanúgy viselkedik, mint az régi verzióban tette. Az onnan már régi ismerősként visszaköszönő sablonos támadásaim ugyanúgy bejöttek itt is, a távoli lövéseimet ugyanúgy védi a kapus, ha a középpályán szerelek (és még a képernyőn sincs a csatárom, nem hogy passzolni lehetne neki), a bíró beintja a lest, ha abban a pozícióban áll a támadóm, a gép hajszára ugyanúgy viselkedik. A kapus ugyanolyan hülye, mint volt, a lövéseim és szabadrúgásaim pediglen ugyanarra a helyre mennek, a becsúszó szerelés továbbra is jól



használható, ha tökéletesen időzítünk és (mondjuk hál' istennek) a kezezés is megmaradt – mintha csak a régi verzióval játszanék éppen. Ez dettó igaz a kommentárra is: egy új mondatot sem hallottam és még a hanglejtése is teljesen megegyezik (mert természetesen ugyanaz a fickó nyomja a szöveget).

Az előbbieken felsoroltak persze nem jelentenek semmit, csak a tárgyilagosság kedvéért említettem meg őket – igencsak bétás és bugos volt még a vizsgálatra kapott anyag. Az előzeteshez mellékelte képeket én loptam, de kérek figyelembe venni, hogy a legtöbb csapatnak még a saját meze sem volt kidolgozva, ezért olyan sok a teljesen zöld és piros hacukában fészítő játékos (meg persze azt is, hogy nem biztos, hogy így néz majd ki a végleges változat is – sőt nagy valószínűséggel ennél csak szebb lesz). A július végi állapotot tükrözik (még intro sem volt, a TIF 2002-é futott előtte) – de úgy érzem, bizhatunk annyira a Team Soho programozóiban, hogy nem csak egy grafikailag kicsit feltuningolt TIF 2002-vel fognak minket meglepni – valamikor az idei ősz folyamán.

Első benyomások

★★★★ – Reménytelen darab

Már most is nagyon szép, de egyelőre csak a külsőre lehet büszke. Ha a belső tartalom is megújul, akkor nem lesz probléma – idén is rajgot focizunk.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

70%

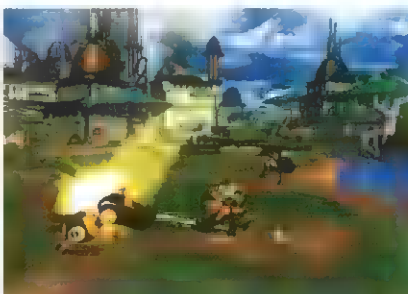
RATCHET AND CLANK

■ EGY ISTEN HÁTA MÖGÖTTI GALAXIS ELFELEDETT BOLYGÓJÁN

TÍPUS: AKCIÓ KÍADÓ: PS4/PS2/PC INSOMNIAC GAMES ÉRTÉKELÉS: 8.5/10 DÁTUM: 2002.10.22.

Aki néhány kontrollert szétjátszott a Spyro the Dragonnal, annak biztosan ismerősen cseng a fejlesztő neve. A Ratchet és Clank ugyanis az első PlayStation2 Insomniac Games játék. A fantasy világának legközismertebb teremtménye, a sárkány helyett most a sci-fi műfajának két legalapvetőbb kreatúráját, a földön-kívülit és a robotot választották főszereplőnek. No persze önmagukat nagy hiba lett volna megtagadni, mert ugye attól, hogy valaki űrlény, még nem kell feltétlenül sokcsápos undormánynak lennie. S attól, hogy valaki robot, nézhet ki úgy, mint egy házi-zsák, legalábbis ha egy multifunkcionális, intelligens, önátalakító robot.

A kerettörténet előrevetíti, hogy ■ pörgős akciót nem átalítottak a tervezők humorról és a leginkább kedves jelzővel illelhető grafikával megvalósítani, vagyis nem vették véresen komolyan magukat. Nehéz is lenne egy olyan idiotikus tervet, mint ■ Blargok beszédes Big Bad Boss névre hallgató veze-



tőjének, elrabolt bolygóreszekből új planéta építésének ötletét véresen komolyan tálni. A történet ugyanis éppen egy olyan világvéget vázol, mikor ■ Blargok elszennyeződött, túlnépesedett anyabolygójuk. Blechworld helyett más fajok otthonainak legszebb részeiből fabrikálnak új lakóhelyet maguknak. Főhősünk, Ratchet azonban ezzel még akkor sem ért egyet, ha ■ Nagy Gonosz Főnök teljes hadseregével is kell szembe szállnia. Pedig ez ■ hadsereg

egyáltalán nem kicsi, és a gépszörnyek igen széles palettáját vonultatja fel az ellenállókkal szemben.

A kitűnő szerelői képességekkel rendelkező felszabadító odüsszeiájához roppant módon kapóra jön, egy ■ Blargok gyártósoráról hiba folytán öntudattal lekerülő, és ■ közelében hajótörést szenvedő robot. Innen kezdve persze már a játékos feladata, hogy sikerre vigye a világot, sőt világokat megmentő küldetését.

Régi, de ettől még nagyon is jól működő recept egy izgalmas akciójáték elkészítésére, ha ellenfelet számolatlanul, változatos helyszíneket, sokféle fegyvert és eszközt kínál a játékosok számára a fejlesztő. No persze mindezt egyedi tálalásban, de erre az Insomniac esetében nem lehet panasz. A



helyszínek változatosságáról igen könnyű gondoskodni egy sci-fi alapokra épített játékban hiszen csodás óceánbolygóktól, látványos idegen-metropoliszokon át ■ mélyűben lebegő űrállomásokig bármiben kiélhetik kreativitásukat ■ szinttervezők. Közlekedésre pedig még egy elfeledett galaxis isten háta mögötti bolygóján élő idegen civilizáció esetében sem lehet gond. Naná, hogy Ratchet koma is könnyen lekaszt a szögről egy űrhajót, hogy végigjárja a megmentendő planétákat, de azokon is többféle, és gyakran igencsak mulatságos távolságküzdő eszköz kínálhatja magát.

A fegyverek és eszközök esetében a mennyiség mellett pedig a tálalás is igen fontos, mert bár nagyon jól jönnek ■ pályákon csak úgy elszórt muníciók és alkatrészek, de ezek általában soha nem ott vannak, ahol éppen szükség lenne rájuk. Visszont; ha egy vásárlási rendszerrel lehet a





vágyott tárgyakhoz hozzájutni, akkor a játékos könnyen saját stílusához alakíthatja karakterét és annak segítőjét. S ha már egyszer bevásárol az ürlény, akkor miért is ne vehetne információkat is? Ráadásul a pályatervezők igyekeztek úgy megalkotni a szinteket, hogy azok gyorsan, szinte egyetlen rohammal is teljesíthetőek legyenek, ugyanakkor ■ megfontoltabb játékosok számára elég nagy terepet adjanak a pénzügyűjtögetésre. Az már csak ■ játékoson múlik, hogy szerényebb fegyverzettel, de gyorsan, vagy mindent aprólékosan végigkutatva és egy hadseregbe való gyilkokkal



felvértezve kísérel meg átjutni az egyes szinteken. Függetlenül attól, hogy melyik utat követi, 35 különböző fegyverből és trükkös eszközökből állíthatja össze mindenki egyéni kellektárát. Olyan cuccok kínálatjakká magukat, mint ■ bombázókesztyű, vagy a nemes egyszerűséggel, de beszédesen csak pusztítónak nevezett herkentyű, vagy a sokat sejtetően hangzó Morphray, vagyis a változtatósugár.

Mindezek ellenére ennek a kellektárnak egyik legfontosabb, valóban alapvető eleme Clank, akki ettől még szereplője is a játéknak. A hi-tech robot első látásra kicsit ku-



sa státuszának oka, hogy a pályák többségén, mint hátizsák fityeg Ratchet nyakában, de fejlesztők elárulták, hogy több olyan szint is bekerült a játékba, melyeket önállóan kell vele teljesíteni. Sajnos az előzetesen kiadott betekintő verzióba ilyen szakaszok nem kerültek be. Transzformer képességeit persze Ratchet hátán is ki lehet és kell is használni, hiszen a megfelelő kiegészítőket beszerezve helikopter, bűvár vagy épp hajtómű zsákká alakul a Blargok elkanászodott csúcsfegyvere.

Azt hiszem, ■ képek elég sokat és plasztikusan mesélnek ■ tér mindhárom dimenzióját bőszen kihasználó grafikai megvalósításról, viszont igen keveset árulnak el az összetett mozgásredszerről, ami 20 alapmozgástól bővíthető a már többször emlegett kiegészítő ketyerek beszerzésével. Szerencsére ■ fejlesztők igen nagy figyelmet fordítottak arra, hogy a stílusba tartozó játékok egyik rendszeresen jelentkező gyenge pontját, a kameramozgást igazán rendbe tegyék.

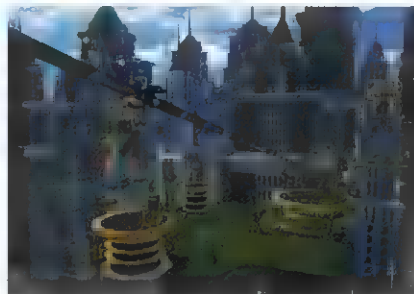


A főszereplő követésének és a pálya beláthatóságának összehangolásával külön ember foglalkozott a fejlesztés 9 hónapja alatt, akinek más feladata nem is volt. Az irányítás érdekességei közé tartozik, hogy nincs automatikus célzás és hasonló segédletek, vagyis a játékosnak nem elég ■ küzdelem során egy-gombot lenyomni. Arról viszont, hogy ne ■ néhol szinte folyamatosan özönlő ellenfelek záporában kelljen kitanulni a fegyverek és kütyük használatát, gyakorló-oktató szintek hívatottak gondoskodni, melyeket nagyon is érdemes meglátogatni.

Sajnos az előzetes verzió még nem igazán volt felvértezve mindazzal a hangbéli képességgel, amit ■ kiadó és fejlesztő ígért. Allításuk szerint a végleges játékban nemcsak ■ dallamok változnak meg ■ különböző helyszíneken, de az ellenfelek és főszereplők



által keltett hangefektek is hozzá lesznek igazítva az aktuális környezethez. Az egész történetet kerek egészzé igen sok videóval fogják tenni. Az átlagos platformjátékoknál több akciós ígérő fejlesztők még azzal is kecsegtetik a leendő játékosokat, hogy nemcsak az újabb



és újabb ellenfelek, fegyverek és eszközök jelentik az eltérést az egyes szintek között, sőt az utóbbiakból a hatodik pályára már mindegyik megismerkedhetnek a játékosok. Érdekes koncepciónak tűnik, hogy ■ tizedik szinttől már stratégiai elemek megjelenését ígérik, persze ennél részletesebben nem elmesélve, hogy mit is jelent ez ■ stratégia. Az viszont már így előzetesen is elég valószínűnek látszik, hogy az első pillantásra kedves gyerekjátéknak is nézhető akció-platform program kihívást jelenthet a stílus rutinosabb rajongóinak is.

Első benyomások

★★★★★
 A Jak and Daxter | akár még kellemes is okozhat
 KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT
 90%

INSOMNIAC GAMES A FEJLESZTŐ

Az 1994-ben Los Angelesben alakult játékkészítő cég már első PlayStation játékaival is több szakmai díjat elnyert. Az 1996-ban megjelent Disruptor, azonban hiába kapta meg a legjobb FPS díját, egyből elnyerte az „Év Sötét Lová”, vagyis ■ „legjobb játék, amiről senki se hallott” címet is. Vagyis az uraknak nem volt a leg-erősebb oldala a marketing és reklám.

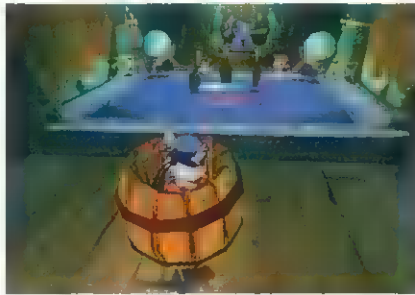
Az igazi sikert hozó Spyro the Dragonnak még mint ötödös cég vágta neki, s persze az első rész sikerén felbuzdulva szépen növekedésnek is indultak, s jöttek sorra ■ folytatások. A három rész összesen 8 millió példányba fogyott el.

Első PlayStation2 fejlesztésüknek, a Ratchet and Clanknak már 30 alkalmmal kezdett neki a cég, s a megjelenés előtt álló program teljes fejlesztői csapata végül is 37 főre gyarapodott.

SLY COOPER

■ TOLVAJTÓL LOPNI NEM BŰN, DE VIBSZALOPJAI

TÍPUS: AKCIÓ KÍADÓ: SONY REJLESZTŐ: SPOCKEY PUNCH MEGJELÉSE: 2002. OKTÓBER NTSC



Az E3 játékbejelentőjében is egyértelműen látszott a rajzfilmszerű játékok térnyerése. A magam részéről ezt csak örömmel tudom üdvözölni, talán azért is, mert jó néha olyan programmal játszani, ami nem szakad bele az erőlködésbe, hogy teljesen valóságos látvánnyal kápráztasson el, mint azt a hasonló játékok sikere is mutatja, egyáltalán nem vagyok ezzel egyedül. Egészen új (illetve újra felfedezett) lehetőségeket ad a grafikusok kezébe a visszavonhatatlanul divatba jött cel-shading technika. Persze ilyen árnyékolt és animált grafika jobban kihasználja a konzol kapacitását, mint az felületes pillantással gondolni lehetne, de a PS2 grafikai képességeit ki-

használva valóban életre lehet kelteni egy képregényt. A forrongó stílusban rejlő lehetőségeket jól példázza az elmés című Sly Cooper and the Thievius Raccoonus is, hiszen igen érdekes hatást értek el a virtuális valóság és a rajzfilmstílus keverésével. Míg a szereplők jellegzetesen, képregényesen árnyékolt rajzok, addig a háttér és a környezet sokszögekből felépített 3D világ, fényekkel árnyékokkal és számos a PlayStation grafikai motorja kínálta speciális efekttel bőkezűen felékszerezve.

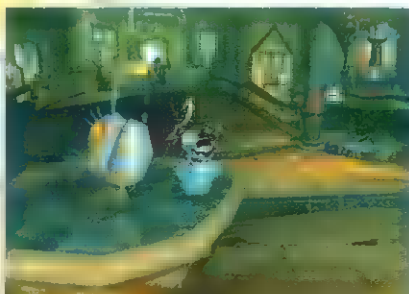
A Sly Cooper azonban nem egy életre kelt képregény, s nem csak a kettős grafikai környezet miatt, hiszen ilyen kevert animációs filmek is léteznek ma már szép számmal. Abban az értelemben sem, hogy nincs lapozható eredeti kiadvány, az idők kezdete óta ékszertolvajlásban jeleskedő famillát a játékhöz találták ki. Ebben a kitalált világban pedig a tolvajlás évszázados művészetének mesterfogásait a Raccoon család almanachja a Thievius Raccoonus tartalmazza, csak azt a legifjabb tolvajreménység nyolc éves korában azt ellopják. S bár a közmondás szerint tolvajtól lopni nem bűn, de ettől talán még bosszantóbb a dolog a meglöpött mestertolvaj számára. Főhősünk azonban nem siel el a könyv visszaszerzését, csak nagykorúságát elérve ered az öt részre szedett és úgy elhurcolt kötet nyomára, de akkor aztán istenesen nekilát. Ha létezik egy tolvajklánnak becsülete, akkor a Raccoonoké a könyvükben öltött testet, s ennek stílszerű visszaszerzése, vagyis



visszarablása, nem is túl meglepő módon, a játékos feladata.

Egy akciójátéknál sem kell abszolút mérőszámok tekinteni, hogy hány ellenfelet kell miszlikbe trancsírozni, vagy hány hadseregnek elég löszert puffogatni el a játékos egy pálya teljesítése során. Sly kalandjai sokkal inkább azoknak a játékosoknak valók, kihívást látnak a cselezéssel, lopkodással, egyszóval az ellenfelek különböző tolvajpraktikákkal való kijátszásában – hiszen nem azért képezte magát a rajzfilmszereplők mester tolvajává az ifjú Raccoon, hogy fortély helyett fegyverekre támaszkodva küzdjön a családi könyv oldalaiért. Itten bizony be kell lopkodni, fület-farkat behúzni, elosonni az őrszem mögött, nem pedig vad harci üvöltéssel lerohanni, vagy félelem és gáncs nélküli szuperhős módjára szemtől szembeni pofonpartira meghívni. No persze azért a tolvajpraktikák közül sem hiányozhat Roosevelt elnök jó tanácsa, amit a legjobban talán úgy lehet lefordítani, hogy „halkan járj, de vigyél magaddal egy nagy botot”...

A tolvajkodás számos, filmekből ismert látványos külsősége helyet kapott, persze kellőképpen rajzfilmes, mulatságos tálalásban. A repertoárba nem csak gazdagon animált álca-





zások, de számos környezetbeli tárgyat használó speciális mozgás is beletartozik. Van mikor egy hordóba bújva lehet elkerülni az örök tekintét (vagy ha a tekintét nem sikerült, hát legalább a ránk zúditott nyílzáporát), vagy épp köteleken lengve kerülhető ki a halálos csapda. Márpedig csapdából és órból nem kevés áll a játékos útjába, hiszen a könyv darabjait is mestertolvajok őrzik, őriztetik. Valóságos erődökbe kell be-, majd kijutnia a játékosnak, de persze egy akrobatikus ügyességű besurrónak ez még nem jelent lehetetlen küldetést. A tolvaj-trükkök tárháza pedig még bővül is a játék folyamán, hiszen éppen az ilyen technikákat taglalja a lassacskán összegyűjtögetett Thievius Raccoonus. A fejlesztők ígérete szerint tovább színesíti a játék által kínált szórakozást, néhány jármű használata, de a belső mini-játékok kedvelői is külön örömeiket lelik majd.

Az pedig, hogy a családi almanachot öt tol-

vaj rabolta el és osztotta szét, egyet jelent azal, hogy öt igen eltérő területen kell visszalopkodni a értékes információkat rejtő lapokat. Ezeknek a több pályát felölelő területeknek neve is elárulja, a tervezők nem riadtak vissza a szélsőségektől, mint Ice és Underwater, vagy a speciálistól, mint az Industrial környezet, de azért giccsbe hajló kliséktől sem határolódtak el, Bayou és Venice területekkel.

A történet lineáris, vagyis a helyszínek és pályák egymásutánjába nincs beleszólása a játékosnak, és inkább platformjátékokat idéző vonás, hogy a főhős nem százalékokban, vagy más egységekben számlálja életerejét, vagyis egy biztonsági lézersugár vagy az örök fegyverének egyetlen érintése a véget jelenti. No persze néhol ez kitolható a pálya fellelhető extra segítségével, a lópatkó ugyanis nem szerencsét hanem egy extra életpontot hoz a konyhára. A szintén gyűjtögetésre váró pénzermékből 100-at összeszedve pedig a pályák végén jut-

hat igen értékes tippekhez a játékos, de hogy ne legyen túl egyszerű ez a dolog, néhány érme mindig titkos zugokba kerül. A szinteket lezáró nagyfőnökök, főellenségek viszont már legalább annyira jellemzőek az akciójátékokra is.

Első benyomások

★★★★★ — Reménytelen darab

A Jak and Daxter: The Precursor Legacy haladó akár még a... is

KÉSZÜLTSGÉGI ÁLLAPOT

90%

HALO 2

Már bőven lapzárta után érkezett Grath kroma a szerkesztőségbe, hogy rögtön szorítsunk neki helyet a tirukonban a Halo 2-nek, mert azonnali hivatalos rituális szövegüket követ el. Ez utolsó hallásra nem is tűnt rossz ötletnek, de mivel nekünk kéne elfektatítani utána, így tehát megtettük neki.

Lapzárta után érkezelt a hír, hogy a Microsoft egy new yorki sajtókonferencián a sajtó néhány kiválasztott képviselőjének bemutatja az új generációs Xbox-játék folytatását. A már a kétféle példányzatot is felkapott Halo második részét természetesen az eredeti fejlesztők készítik, és (is) osztozik (azért vannak kétféleképpen) 2003 szeptemberében jelenik meg. A képek a sajtókonferencián bemutatott videókból származnak, és... a játék motorjával készültek. Persze a hatásvadászat miatt külső nézetből vannak, de ugyanúgy egy FPS-hoz lesz szerencsénk. Az első pillantásra látszik, hogy a grafikát illetően mekkora az... mind a... mind Master Chief figurája mind a... több fokozattal durvábban néznek ki, mint az eredetiben. Ebben sokat számítanak a hatásos színes... teljesen reálisabb árnyékok. A főprogramista, Chris Butcher szerint... általunk kifejlesztett grafikai megoldások... újak, hogy... megfelelő nevet nem adtunk nekik."

A játékról annyit lehet tudni, hogy – legalább részben – a Földön fog játszódni – ahol nekünk kell megvédenünk az... Covenant erős támadásától. Rengeteg új ellenféllel kell szembenéznünk – nem csak a Covenantok eddig... erőivel, de... Halo... akik a Forerunners névre... Ezért persze lesz néhány új fegyver is, és az... szerint legalább öt új jármű. Jason Jones, a Bungie elnöke szerint sokkal intenzívebb, sokkal mélyebb lesz – mindent meglesznek például, hogy az AI sokkal... tudjon.

Az osztott környezet és a... oszthatótt masinák... már az interneten keresztül is... A pontos részletek még nem ismeretesek, de a szokásos játékmódok mellett négyes... illetve... több... résztvevős emberek-Covenantok csatákra... utalásokat a... A kiállításán ezen felül több újdonsággal is... az új... (Project Gotham 2, játszható Kakuto... ezekről következő számunkban írunk; addig tessék... a Halo 2... pall.



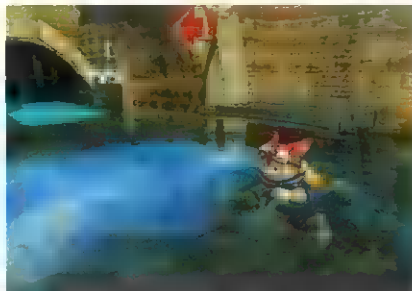
BLINX: THE TIME SWEEPER

■ KIRÁNDULÁS A NEGYEDIK DIMENZIÓBA

TÍPUS: Platformjáték KIADÓ: Microsoft FEJLESZTŐ: Microsoft MEGJELENÉS: 2002.11.08. NTSC

Ha van olyan játéktípus, amivel az Xbox-tulajok eddig nem voltak eleresztve, akkor az – a szerepjátékok mellett – a platform kategória. Volt ugyan egy Crash Bandicoot átirat PS2-ről, és sokak szerint a Jet Set Radio Future is ebbe ■ skatulyába sorolható (speciel én ezzel nem értek egyet), de ezzel vége is a listának. Idén ősszel ennek vége lesz, hiszen megjelenik a Rayman 3, a Haven és a Ty the Tasmanian Tiger – ráadásul a konzol készítője is készült egy ilyen alkotással, a Blinx-szel.

Akkor rögtön pontosítanék is, hiszen ■ játékok az Artoon nevű viszonylag új fejlesztőcsapat készíti, akik eddig mindösszesen egy GBA-játékot adtak ki. Mégsem mondható, hogy újoncokról lenne szó, ugyanis az a Naoto Oshima áll ■ brigád mögött, aki annak idején kitalálta Sonic figuráját, illetve ő a felelős ■ Saturnos csodajátékért, a NiGHS-ért is. Igaz, akkor még a Segának – és azon belül természetesen ■ Sonic Teamnek – dolgozott, de amikor a cégnél először szóba került ■ Dreamcast-project leállítás, otthagya korábbi munkaadóját. Nemrég egyébként el-

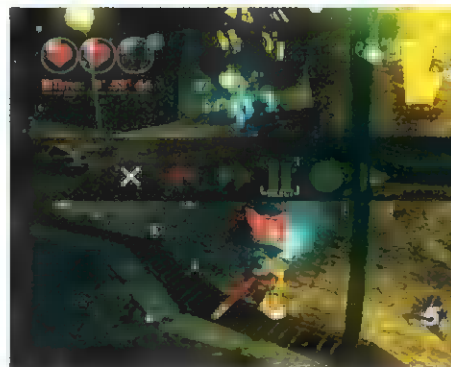


csábította a Segától régi kollégáját, Yoji Ishit, aki szintén részt vett a Sonic-játékok megalkotásában.

Oshima úr egy interjúban a következőképpen festette le ■ platformjátékok evolúcióját: „Először jött Mario ■ maga két dimenziójával, aztán mi megalkottuk 3D-ben ■ Sonicot. Most pedig jön ■ következő állomás, a Blinx, az első játék, amiben a negyedik dimenziót, az időt is bejárhatjuk”. Ez persze elég furán hangzik (no meg egy kicsit nagyképűen is... persze van mire), de igaz, ami igaz, ■ Blinx ■ szokásos platformelemek mellé beiktatta az idő manipulálásának lehetőségét. A játék főhőse, ■ Blinx nevű macska lesz, aki takarítóként dolgozik az Időgyár nevű helyen, ahol az időt előállítják, és ügyelnek arra, hogy csak az egyik irányba folyjon. Mint egy rendes takarító, Blinx a hatalmas üzemet járja egy porszívóval, és a gépekből kipattanó időszilánkokat gyűjti össze, nehogy összegabalyodjon minden. Egészen addig elégedél békésen, amíg meg nem jelennek az időtolvajok – ők egy gonosz banda, akik ellopják az időkristályokat, hogy azok segítségével minél több pénzt szerezzenek. Ráadásul éppen túsul ejtettek egy hercegnőt is (talán egyszer a távoli jövőben elképzelhető lesz egy olyan platformjáték, ahol nem kell megmenteni egy hercegnőt sem... ■ dolgok mostani állása szerint ez ma nem lehetséges), nehogy az Időgyár erőszakkal lépjen fel ellenük. Egy, csak egy macska van talpon a vidéken, nekünk kell rendbe tenni a dolgokat.

Ha nem számítjuk az idő szerepét ■ programban, a Blinx akkor sem lenne egy rossz játék. Összesen 40 pálya vár ránk tíz teljesen eltérő világban – eddig kizárólag a Velence (mármint az olasz Velence) által inspirált helyszínt mutatták be, képeink is csak abból vannak. Azt azonban lehet tudni, hogy lesz egy ősi városban, egy kanyonban, illetve egy barlangrendszerben játszódó világ is. Minden negyedik pályán – az adott világ lezárásaként – egy főellenfél vár ránk, akit nem lesz egyszerű legyőzni, mindenkinél meg kell találni a megfelelő taktikát. Természetesen minden pályán lesznek kisebb ellenfelek is – az időszörnyek – akik meglehetősen mókásan néznek ki: egyetlen békán kívül csak deformált körtére emlékeztető, csepp alakú lényekről vannak képeink. Velük a porszívónkkal tudunk elbánni: a pályán be-

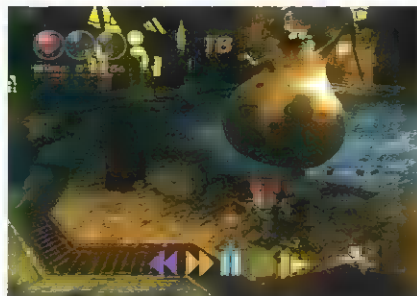
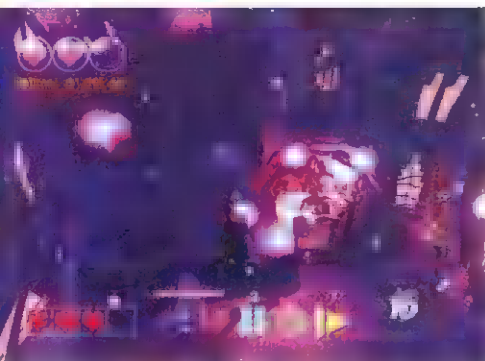
szippantunk mindenféle tárgyat – például padokat, virágvázakot, hordókat, sziklát – majd egy gombnyomással a legfelül levőt kilőhetjük. Az E3-on kipróbált verzióban a sima szörnyek megfakadtak egyetlen találattól, ott tehát nem volt nehéz dolgunk – hogy ez így lesz-e ■ végleges változatban is, abban nem vagyunk biztosak. Minden pálya után kapunk egy részletes értékelést, többek között arról, hogy milyen gyorsan teljesítettük az adott szintet, mennyi titkos helyet találtunk meg, mennyi aranyat vagy más tárgyat szedtünk össze. Az aranyat az egyes világok között költöztethetjük el, három fokozatban erősíthetjük a porszívónkat (az alap TimeSweeper 1000 helyett válthatunk TS2000-es, TS3000-es



és FireSweeper modellekre), de vehetünk időkristályokat, plusz életeket, extra lövedékeket, illetve egy Air Boots nevű csizmát, amiről egyelőre nem lehet tudni, hogy mire is jó pontosan.

Miután mindent kitérítettünk, ami egy jó platformjátékká teszi a Blinxet, ideje sort keríteni arra, ami kiugróvá, különlegessé teszi; ami miatt rengeteg díjat szelhet be az E3-on (többek között ■ hivatalos plessnik közül ■ „legjobb eredeti program”-ét is), vagyis az idő manipulálására. Amikor szétlövünk egy szörnyet, és az kidurran, akkor kipotyog belőle pár időkristály, mindenféle színűek vegyesen – egyébként ilyeneket a pályákon elszórva is találhatunk, mégpedig általában hármas csoportokban. Ezekből egyszerre négy lehet nálunk, amint összegyűlik ennyi, Blinx megpróbálja összeilleszteni őket, hogy egy kis segítségre tegyen szert. Ha mind a négy azonos színű, akkor az adott színnek megfelelően (lásd később)





kap két tölteget egy varázslatszerű képességből. Ha csak három szín azonos, akkor egyetlen alkalommal élhetünk hatalmunkkal, ha pedig még ennél is tarkább a kép, akkor semmivel nem leszünk gazdagabbak. Mivel négy egyforma kristályt általában nem találunk egy helyen, mérlegelnünk kell: megelégszünk-e egy adag „varázserővel”, vagy tartalékolunk, és kivárjuk, amíg meg nem érkezik a megfelelő szilánk.

A képességeket a program olyan ikonokkal jelzi, amiket a videók és DVD-k távirányítóján is találunk, és maguk az effektek is arra emlékeztetnek. Az első képesség a Rewind – magyarul a visszatekerés. Ezzel visszaforgathatjuk az időt, miközben mi azért mozoghatunk, és ezt rengeteg dologra használható. Például: ha már nagyon közel egy gyógyító szív, de egy batar lény rohan felénk – képzeldük el azt is, hogy már csak egyetlen HP-nk van, így sokkal drámaibb lesz a jelenet – akkor előjük, és amíg végignézzük, hogy ■ szörny hogy távozik. Körülbelül tíz másodpercet visszatekerünk, ■ lény hátrafele fog galopponni, és eközben mi nyugodtan felmárkölhatjuk ■ gyógyszert. A titkos helyek megelézésében is segít, például az E3-on volt egy olyan terület, ahol a háztetőkről hordókat gurítottak le. Itt ügyesen rá lehetett ugrani az egyikre, majd elhasználva egy Rewindet, azt „visszajátszhattuk” ■ tetőre, és így persze mi is feljutottunk. A fejlesztők meséltek egy olyan helyszínről, ahol egy szobor török szét – itt is rá kellett pattanni, majd az időt visszaforgatva feljuthattunk a tetejére.

A narancsszín kristályokból Fast Forward, azaz előretekerés képesség lesz – ez azt jelenti, hogy Blinx ■ szokásosnál háromszor olyan gyorsan tud mozogni és lőni. Ennek használatához azt hiszem, nem kell kommentár, elszaladhatunk ellenfeleink elől, rövid idő alatt felszedhetünk mindent a pályán, vagy éppen gépfegyverre alakíthatjuk porszivónkat.

A kék kristályok Pause képességet adnak, vagyis ezzel leállíthatjuk az időt. Mindenki és minden ott marad tíz másodpercig, ahol akkor volt, amikor előjük – így simán elintézhetünk néhány védtelenné vált szörnyet, átmehetünk egy leomlóban levő hídon vagy elmenekülhetünk a ránk lőtt lövedékek elől.

A zöld kristályok talán ■ legérdekesebbek,

ezek a Record, azaz képességhez juttatnak minket. Ez azt jelenti, hogy lesz tíz másodpercünk, hogy cselekedjünk – ha ez lejárt, akkor ott találjuk magunkat ■ kiindulóponton, valamint a klónunkat is, aki azt fogja csinálni a következő tíz szekundum alatt, amit felvettünk a képzeletbeli kamerával. Egy példával szemlélítve talán jobban érthető lesz: találunk egy libikókát, és látjuk, hogy ha fel tudnánk magunkat lőni vele, akkor egy titkos helyre jutnánk. Előjük a Recordot, és elkezdünk ugrálni ■ libikóka egyik végén. Amikor újra visszatérünk a normál időbe, akkor látjuk szellemképünket, amint próbál nekünk segíteni: ha felugrunk a léc másik oldalára, akkor klónunk huppanásának köszönhetően máris repülünk. Ezzel lehetségessé válik még két kapcsoló egyidejű bekapcsolása, vagy az ellenfelek figyelmének elterelése. Egy fölélyességet például csak hátulról lehet megsebezni, ő viszont mindig a hasát mutatja: a teregönkkel elcsalhatjuk, majd az „igazi” Blinxet használva hátra durranthatjuk.

Az utolsó képesség a Cue, vagyis a lassítás, ez hasonlít ■ Pause-hoz, csak a többi lény, illetve a dolgok is mozognak, igaz, háromszor olyan lassan, mint mi. Ez is alkalmas a menekülésre, de a demóban fel lehetett arra használni, hogy lengedező bárdok között egyszerűen átsétálhassunk.

Felszedhetünk még egy ikont, ■ szívet, ha ebből jön össze négy, akkor egy étellel leszünk gazdagabbak, de jokerként is használható: ha van mondjuk három kék kristályunk, és emellé felszedünk egy szívet, akkor ■ program úgy veszi, hogy négy kékünk van, így tehát két Pause-zal leszünk gazdagabbak.

Ez tehát ■ program lelke, ezeket használva könnyíthetjük meg életünket: egyébként ezek használata csak a legtrikább esetben kötelező, általában minden pályán át lehet kelni ezek nélkül is – igaz, abban meg mi a jó. Ráadásul így ■ titkos helyeket sem fogjuk megtalálni, ami azt jelenti, hogy alig lesz pénzünk, ami elkerülhetetlenül oda vezet, hogy meg fogjuk szívni ■ későbbi pályákon.

A Blinx grafikája nagyon stílusos lett, az általunk kipróbált pályán például a házak finoman mozogtak, dülöngéltek, hiszen az idő folyása teljesen felborult. A víz megvalósítása még az Xboxos standardokkal egybevetve is gyönyörű, ráadásul ha az időt megállítva úszunk bele, akkor egy kis árkot



hagyunk benne, mintha csak ■ Vörös-tengert választanánk szét. Az meg külön fantasztikus, amikor az idő újra megindul: a víz hatalmas erővel loccsan össze, óriási hullámokat kreál. A hangok is illeszkednek a kissé szurreális világhoz, a NiGHTS zeneszerzői ismét megmutatják, hogy mit tudnak. A speciális képességek használatakor egyébként megváltozik a grafika és ■ zene: mindig olyan árnyalatban tündököl a kép, mint amilyen kristály adományát használtuk. A zene pedig az adott „varázslatnak” megfelelően változik, Cue esetén elmélyül és lelassul, Pause esetén megszűnik, míg Fast Forwardnál szinte csak egy cincogás az egész, annyira felgyorsul.

A program csak Xboxon jelenik meg, hiszen igen aktívan használja a merevlemez – körülbelül 200 megabyte helyet használ. Talán ez lesz az első Xbox-program, ami igazán kihasználja a winchester-adta lehetőségeket, és nem csak ■ pályák betöltését gyorsítja. Minket igazán meggyőzött az E3-on, épphogy csak lecsúszott képzeletbeli dobogónkról. Sajnos európai megjelenési dátumot egyelőre nem tudunk mondani, remélhetőleg nálunk is (miket beszéltek... szóval Európára gondoltam...) karácsony előtt a boltokban lesz.



Első benyomások

Potenciális sikerváromány

be válni az az utolsó játék

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

80%

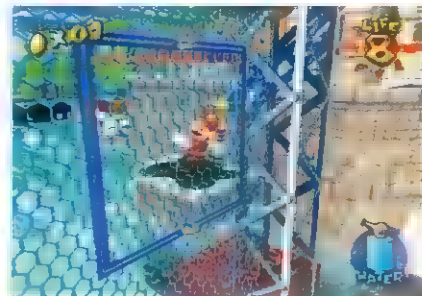
SUPER MARIO SUNSHINE

■ TÉNYLEG SZUPER

TÍPUS: KIDŐ/FEJLESZTŐ: NINTENDO: MIBŐLEJENNEK: 2002.10.03. PÁL

Az utóbbi néhány évben a Nintendo – platformszinten – igencsak elhanyagolta ■ 19 éve kabalafigurájává előlépett vízvezeték-szerelőt, Mariót. Az N64-es Super Mario 64 után ugyan több játékban is megjelent – például golfoztunk és teniszeltünk vele, gokartoztunk és partiztunk, verekedtünk és még szerepjátszottunk is – de platformjáték nem jelent meg a főszereplésével. A GBA megjelenésével korábbi programokat írtak át a masinára, és hiába várták sokan, a GameCube premierjével egyidőben is csak a testvére kapott lehetőséget (igaz, a Luigi's Mansion-ben is szerepelt, de ezúttal ő volt megmentendő áldozat). Aztán jött ■ Super Smash Bros. Melee, ahol ő is választható karakter volt, de az igazi rajongóknak ez sem volt elég. Persze ezt

Shigeru



Miyamoto, Mario kitalálója – és a Nintendo aranytojásait tojó „tyúkja” – is tudta, a háttérben már készülődött ■ Super Mario Sunshine, melyet a tavalyi SpaceWorldön mutattak be először.

Már akkor feltűnt mindenkinek, hogy Mario egy furcsa berendezést cipel a hátán, de „Shiggy” még senkinek sem árulta el, hogy mi is az. Az idei E3-on aztán már személyesen is kipróbálhattuk ■ programot, és fény derült az SMS legnagyobb újtására – ■ víz-pumpára. A F.L.O.O.D. névre hallgató szerkezet (egyébként ezt is – akár Luigi szellemszívóját – Professor E. Gadd készítette) már rögtön a játék elején hozzánk kerül, és e nélkül nem is boldogulnánk – szinte percenként kell használnunk.

Mivel ez képezi a játék középponti részét, ezért vegyük is sorra, hogy hányféleképpen lehet beállítani ■ kis szerkentyű fűvókáit. Az első, és legnyilvánvalóbb mód a spriccelés: ilyenkor Mario slagként használja a pumpát, ez képezi a fő támadási formát a programban (ütni és rúgni már nem is lehet). Az olajjal borított ellenfeleket (erről később) ezzel tisztíthatjuk meg, de ■ sima szörnyek sem viselik jól, ha bevezetjük őket – attól meg egyenesen szétduzzannak, ha a falnak lökjük őket ■ víz-sugárral. Szintén használhatjuk vizágyunkat az olajos felületek, utak megtisztítására, ami egyrészt az előrehaladásunkat könnyíti meg (az olajon csúszkálunk), de néha ■ sztori érdekében kell ezt megtennünk. A második használati módban Mario kis teljesítményű jetpack-ként használja a F.L.O.O.D.-ot, ezzel körülbelül egy ugrásnyi magasságot nyerhetünk – persze akkor is, ha már a levegőben vagyunk, tehát a sima pattogással el nem érhető platformokat így vehetjük be. Arra is tökéletesen használható ez a vízkilövési mód, hogy repülés közben a spriccelő víz lemossa az alattunk levő tájat, egyúttal sebzi ■ szörnyeket. A harmadik módszer az, amikor egy hatalmas vizgolyót maga alá kilöve Mario rakétaként vágódik fel az égbe – ezzel csak az a baj, hogy rengeteg vizet fogyaszt és kell egy kis idő, amíg működésbe lép. Van egy negyedik állása is a fűvókáknak, amikor hát-

rafelé lövik ki a vizet: ilyenkor extra sebességre tehetünk szert, ráadásul így a tavakon, tengereken is gyorsan átkelhetünk. A víz-ágyúnak egyébként csak ■ spriccelős állása érhető el folyamatosan – ■ többiek közül válasszanunk kell, egyszerre csak az egyik lehet aktív.

Ezek persze csak az alapvető használati módok, ezen felül rengeteg dologra használhatjuk vizpumpánkat. Néhány főellenfél legyőzésekor (például van egy, aminek ■ szája-ba kell annyi vizet lőnünk, hogy felboruljon) ugyanúgy elengedhetetlen, mint mondjuk egy szélmalom beindításánál, néhány speciális növény megnövesztésénél vagy éppen egy kötélén lógva ahhoz hívjuk segítségül, hogy „bepörögjünk” és nagyobb tudjunk ugrani. Persze a fenti akciók mind-



egyike fogyasztja vízkészletünket (ezt a jobb alsó kis ikonnal jelzi ki ■ program), ezért életfontosságú, hogy sűrűn látogassuk a nedves helyeket – nem kell, hogy ■ tengerhez kimenjünk, egy szökőkút vagy egy csap is kitűnően megfelel.

Említettem, hogy néhány ellenfél, illetve néhol maga ■ pálya is olajjal van beborítva, ezt





akkor érthetjük meg, ha megismerjük a történetet, ami a következő: miután testvére kiszabadította Mariot King Boo fogságából (lásd: Luigi's Mansion), lazításként úgy dönt a pirossapkás kis fickó, hogy Peach hercegnővel együtt elmehetnek egy trópusi szigetre, Dolphic Islandre. Itt szegény, pihenni vágyó Mariókat azonnal letartóztatják – mondván, hogy ő firkálta tele a várost graffitikkal. Mire hősünk kimagyarazza magát, és elvállalja, hogy majd ő megtisztítja a települést és megkeresi a felelőst, valaki elrabolja Peach hercegnőt – meg kell tehát mentenünk a hölgyet is (mondjuk a Mario Partyban nyújtott viselkedése óta ebben nem vagyok biztos...). A gonosz Water Marioról egészen a program legvégéig nem derül ki, hogy valójában kicsoda is – nem akarom lelőni a potét, maradjunk annyiban, hogy senkinek nem lesz ismeretlen. Egyébként például koopa troopák vagy goombák, de azért ■ bobombok, illetve Toad itt is megjelenik (sőt,

Yoshi is, róla a kis szövegboxban olvashatsz). Érdekes módon nem lesz havás-jegecs pályák sem a programban, viszont a Boos által lakott Ghost House-ok megmaradnak. A Dolphic Island körül beúszhatunk a tengerbe, kis szigeteket kereshetünk, vagy akár a korallzátonyok között kereshetünk érmeket, kincseket.

A játék fő célja tehát az, hogy megmentjük hercegnőnket, illetve, hogy lemoszuk mindenhol a festéket – de a játékosok előtt egy sokkal nagyobb kihívás is van: össze kell gyűjteni 120 Shine-t (ezek olyanok, mint a csillagok az eddigi részekben, csak most nap alakúak). Shine-t a legkülönbözőbb dolgokért szerezhelünk, például kapunk a főellenfelek legyőzése után is, de minden pályán található két rejtettet, és beválthatjuk a megszerzett érmeinket is (minden pályán van 30 kék és rengeteg sárga érme, ha begyűjtjük az összes kék színt, illetve legalább 100 aranyat, akkor újabb Shine-okkal gazdagodunk). Ezen felül a trükkösebb feladatokért is osztogat ■ program napocsákat, például ha egy adott pályán feltöltünk minden egyes csepp festéket. Az E3-on például egy olyan feladatot kellett megoldani, ahol három kör alakú, vízszintes tükröt kellett megtisztítani a rajtuk mázskáló lényektől. A trükk az volt, hogy ■ vizágyúval elsodortuk őket a tükrök egyik szélére, majd a durva ugrással (ahol Mario ■ fenekére érkezik) becsapódtunk a másik oldalra – ilyenkor a szörnyek elszálltak, mint a győzelmi zászló.

A Shine-ok arra jók, hogy újabb és újabb pályákat nyissunk meg – központként ezúttal Dolphic City szolgál, innen teleportálódhatunk el a hét igazi pályára valamelyikére. Ezek meg-

lehetősen nagyok, az első tapasztalatok szerint a játék végigjátszása körülbelül 25-30 órába fog telni ■ profi Mariósoknak. Akik az eddigi részekkel nem játszottak, azoknak még hosszabb játékidőre kell felkészülniük – a játék ugyanis nem könnyű. Ezt már mi is megfigyeltük az E3-on: teljesen precíz ugrásokra, jól időzített vízpumpa-használatra volt szükségünk. Ráadásul a programot nehezíti a kamerarendszer, ugyanis a japán verzió importőrei körében teljes az egyetértés, hogy helyenként



az „operatőrnek” köszönhetően lehetetlen továbbjutni. Vannak ugyanis belső terek, amik zsúfolva vannak csövekkel és más tereptárgyakkal – itt nagyon nehéz látni, hogy hová is ugrunk, még akkor is, ha a takarásban lévő Mario sziluettjét azért látjuk. Egyébként a C karral (a sárgával) lehet a kamerát forgatni, illetve zoomolni.

Amikor kijöttek az első képek és videók a játékból, sokan azt mondták, hogy ez ■ SM64, csak trópusi áruhában. A programot személyesen is kipróbálva, illetve internetes fórumokon olyanokkal beszélgetve, akik végigvitték, azonban nyilvánvalóvá vált, hogy erről szó sem lehet: ■ vízpumpának, Yoshi új képességeinek, és az új mozdulatoknak (például ■ köteleken tudunk egyensúlyozni, egyre magasabbra ugrálni, illetve pörögve kilőni magunkat) köszönhetően teljesen más – de ettől még ugyanolyan jó – lett ■ program, mint elődje.

Igaz, a grafika nem az erőssége az SMS-nek (bár a víz, illetve az olajfoltok nagyon szépek), de ez nem is fontos annyira egy ilyen játéknál. Sokkal inkább az, hogy rendkívül élvezetes vele játszani, és minden sarkon más kihívások várnak ránk. Júliusban jelent meg a játék Japánban, és az első nyolc nap alatt 400.000 példánynál valamivel többet adtak el belőle – valószínűleg az érdeklődés semmivel sem lesz kisebb az augusztus végi amerikai és az október eleji európai megjelenéskor sem.



YOSHIGOLJUNK

Természetesen Yoshi is feltűnik a Sunshine-ban – ezúttal azonban nem elég megtalálni a tojásokat, hogy rápattanhassunk, hanem ételt is kell neki hoznunk. Yoshi gyümölcsöt eszik, ráadásul válogatós is: minden tojásnál látjuk, hogy mit kell adnunk neki – körtét, banánt, dinnyét, narancsot vagy ananászt. A kért – és kapott – kajától függően változik Yoshi színe, aki minden régi képességével rendelkezik: beszippantja az ellenfeleket, ugrik és kicsit siklani is tud a levegőben. Ami viszont új, hogy a pályán található különböző gyümölcsöket is felzabálthatjuk vele, és az így nyert gyümölcsletét kis is hányhatjuk, ezzel is támadni tudunk. A banán levével (?) például megfagyaszthatjuk a vízből kiúgráló halakat, és ezzel új helyekre juthatunk el.



Első benyomások

Potenciális
★★★★★ — **átvereményes**

Nagyon úgy néz ki, hogy kedvencünk ismét bombaformában van!

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

100%

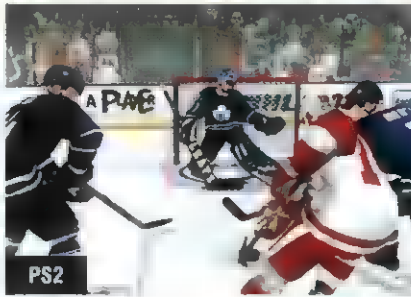
NHL 2003

■ NYÁRI HOKIKÖRKÉP

ÁR: 49.900 Ft KÉRDŐ FEJLESZTŐ SPORT MEGJELÉNÉS: 2002.09. PS2, XBOX, 2002.10. GC

Kezdjük mindjárt talán ■ legnagyobb durranással – azaz az idén már 10 éves múltla visszatekintő, és mind-máig ■ legnagyobb példányszámban fogyó, legsikeresebb hokisorozattal. Szerény véleményem szerint a 2001-es ugyan játszhatóbb volt, mint ■ legutóbbi rész – de, hogy én mit gondolok, az marhára nem érdekli az EA Sportsot: a cégnél természetesen ■ 2002-es irányvonalat viszik tovább, még hozzá számos újítással és finomítással megspékelve. A totális újoncnoknak sem kell elkésrednie, aki még nem játszott egyik résszel sem, azt a „kezdő” nehézségi szint kiválasztása után egy narrátor szépen lassan belevezeti a praktikákba és a specialitásokba. Még egy nagyszerű segítséggel is meglepi a kezdőket: a játék sebessége egy csúszka segítségével a kellő fokozatba állítható, így nyilvánvalóan nem fordulhat elő az az eset, hogy szegény newbie csak kapkodja a fejét, keresi, hogy melyik gomb mi a fenére is való – miközben a gép darabokra cincálja.

A specialitások közé tartozik például ■ Game Breaker-mód. Ha egymás után hajtuk végre a profi cseleket és úgy szórjuk a gólokat, mint egyszeri kiskertész ■ fúmagot, növekszik a game breaker-méterünk – és ha ez elérte a 100%-ot, egy különleges effektusnak lehetünk tanúi: Az idő lelassul (ami azt eredményezi, hogy a környezet elmosódik, és



PS2



XBOX

mintegy lassított felvételként látjuk a történéseket), a kamera rázoomol a játékosra és ez alatt az idő alatt lehetőségünk lesz igazán különleges cseleket bevetni és gólokat ütni. Meglehetősen arcade-, sőt még inkább mátrix- (vagy ha jobban tetszik, Max Payne-) jízű, nem igaz? Éppen ezért ■ hardcore-hokisok, akik komoly meccseket akarnak vívni, akár ki is kapcsolhatják ezt az opciót (szerencsére).

Az ígéretek szerint igencsak kifinomult lesz magának a korongvezetésnek is az irányítása: Előhozhatjuk például azt ■ mozdulatot, amikor a korongot beküldjük szép óvatosan a lábunk közé (persze szigorúan a jégen marad...), majd ■ korcsolya élével visszapasszoljuk az ütőhöz, vagy akár be is szoríthatjuk a korik közé, megakadályozván azt, hogy leszereljenek minket – érdekesnek ígérkezik, az biztos (ezt pedig „Dynamic Deke Control”-nak hívják).

A kapusok mesterséges intelligenciáját teljesen megreformálják: az újonnan kapott animációik mellett újraprogramozott logikával rendelkeznek, ha kapura vezetjük ■ labdát kivetődnek, és bizony rámarknak a kipattanókra is. Ehhez persze a korongmozgató rutint is újra kellett írni: másképpen viselkedik, ha egy játékosról és másképpen, ha ■ kapusról pattan ki – emellett az új fizikája lehetővé teszi a teljesen realiztikus védések, blokkolások, pattogások és a különleges, trükkös ütések valóságú megjelenítését is. E mellett természetesen a teljes grafikus renderelésért és az animációk finomságáért felelős motorok megújítását is ígérik, de ez természetesen a minimum elvárások közé tartozik manapság – szépen is néznék ki, ha a kifizetett pénzért az egy évvel ezelőtti játékot kapnánk kézhez...

Négy játékmód áll a rendelkezésünkre: a Play Now ismerős, egymás, avagy a gép ellen játszhatunk mérkőzést, ■ Season/Franchise-ban egy csapatot a teljes szezonon keresztül kezelhetünk (és irányíthatunk), a Playoff a rájátszások szimulálásáért felelős, az International Tournament alatt pedig nemzeti válogatottak tornái található. A játékménben szerepel az „EA Gamestory 2” nevet viselő jellemvonás is: ennek akkor van szerepe, ha szezonot játszunk. A sorozatosan jól teljesítő csapatokat és játékosokat megkülönböztetett figyelemmel kezeli a program. Példának okáért, ha

egy mesterhármast üt valaki egy meccsen, a következő derbin minden tekintet rá fog szegeződni, hogy meg tudja-e ismételni a múltkori kiváló teljesítményét. Ez többek közt azt jelenti, hogy őt követi a kamera, a kommentárok róla beszélnek – akárcsak a való életben, elkezdik úgymond kicsit sztárolni a játékost.

Ha már megemlítettem a kommentárokat, ejtsünk róluk és az audio részről is egy pár keresetlen szót: Ismét Jim Hughson (mint a tényleges kommentátor) és Don Taylor (mint



GC

„szakértő”) működik közre – állítólag Don hangtónusát egy kissé megváltoztatták a tavalyihoz képest, ennek ellenére óriási újításokat én személy szerint itt nem várok. Az „On the Ice” névre keresztelt (EA Sports-éknál biztosan van ilyen „mindenféle újításnak nevet adó ember”-munkakör... na persze – annak is pénz kell keresnie, aki nem dolgozik) hanghatás együttes tulajdonképpen azt takarja, hogy a korcsolyák suhanásától elkezdve, a kispadról bekiabáló társak hangján át, a meccs közben hallható zajokig mindent igazi hokimeccseken rögzítettek. A program PlayStation 2-n DTS, Xboxon Dolby Digital 5.1 Surround, GameCube-on pedig Dolby Digital Pro-Logic hangrendszereket támogat.

Mi játékosok pedig reménykedjünk abban, hogy az EA Sports hokisorozatának új tagja beváltja ■ hozzáfűzött reményeket és nem csak egy aktualizált verziót kapunk, az újdonságok pedig valóban szint hoznak a játékba és nem csupán hangzatos frázisok maradvány – ha így lesz, méltán nevezhetjük az NHL 2003-at a hokiszimulációk királyának.

Első benyomások

Potenciális
★★★★★
Hokiszimuláció

Reméljük a mindmáig legnagyobb sikerű hokijáték idén is képes lesz a teljes megújulásra.

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%



NHL 2K3

NYÁRI HOKIKÖRKÉP

KIADÓ: SEGA | FEJLESZTŐ: VISUAL CONCEPTS | MEGJELENÉS: 2002. ŐSZ.

A SEGA – üzletpolitikája nem is akármi-lyen páfordulásával – alaposan befűt az eddig szinte egyeduralkodó EA Sportsnak: Kizárólagos szoftverésszé lépve elő, ezentúl minden újgenerációs konzolon bevetik a legerősebb támadósort, ez pedig – ismervén a Sega Sports minőséget – alaposan megizzaszthatja a konkurenciát. A Dreamcastes elődöt egyébként is sokan az „eddig legélethűbben szimuláló hoki” jelzővel illetik.

Az itt is szereplő Franchise – azaz manager – mód alapossága egészen egyedül. Még akkor is, ha Randy Hauser (ő az NHL 2K3 projekt managere) szerint azért nem lesz annyira részletekbe menő, mint nálunk talán kevésbé népszerű World Series Baseball-é. Ennek ellenére szerepel a draft (szabadfordításban huzat...), játékosügynökök hadai, érvényes a legújabb igazolási jogszabályrendszer, és minden gárdának lesz egy úgynevezett „farm team”-je, ami gyakorlatilag a fakónak felel meg (itt kergetik a korongot a feltörekvő fiatal tehetségek és a kiöregedett veteránok is).

A kapusok mesterséges intelligenciájára a Visual Conceptsnél is igen erőteljesen fókuszálnak (a legtöbb kritika ugyanis ebben a vonatkozásban éri a hokijátékokat – tegyük hozzá, nem is alaptalanul...). A Dreamcast-verzióban a kapusok tendenciózusan egy bizonyos stílusban védtek (Hasek például kivá-



lón tudott vetődni és a lapos korongokra ráhasalni, Belfour pedig inkább álló helyzetből fogta ki a szemünket). Itt is megmarad ugyan az alapkoncepció, de némileg színesíteni fognak ezen (azaz nem lesz ennyire egysíkú a dolog), ezenfelül kapusaink speciális mozgássorozatokot is kaptak.

Az amúgy is nagyszerű grafikát (simán elmenne PS2-n ma is) még tovább csiszolták, a játékosok és az egész környezet egyszerűen gyönyörűen festenek. A játékosok modelljei részletesebbek és élethűebbek – amúgy egyetlen játékos több mint 50 különböző statisztikai mutatóval rendelkezik, ami azért egy sportjátékban nem egy piskóta dolog. Egy felismerhető sztár-képességgel is bírnak, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy az egyik például a bomba erős löketeiről, a másik a trükkös kis lövéseiről ismersz meg – de ez még korántsem minden, eltérő a testtartásuk, a határozottságuk és az agresszivitásuk is! Lásan tényleg közeledünk a valódi élethűség felé... Ami nekem személy szerint a legjobbban tetszik: megvan a lehetőségünk arra, hogy ellenfelünket felkenjük a plexire, ami a



hokimeccsek egyik kiváltságos látványossága. A verekedések rendszere nagyjából ugyanolyan lesz, mint az előd esetében, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy immáron jóval sűrűbben fordulnak majd elő. A hokiütők törése Randy Hauser szerint meglehetősen bonyodalmas programozási műveleteket igényel, így nem szerepel a programban – de az már biztos, hogy a játékos elhagyhatja az ütőjét – külön mesterséges intelligenciát írtak arra az esetre, ha a játékos ütő nélkül kénytelen korizni.

Mind a 30 NHL stadiont aprólékosan lemodellezték, és hab a tortán, hogy néhány extra is helyt kapott (valószínűleg valami poénos dologról lesz szó). Mivel mind a három újgenerációs konzol programozhatósága erősen eltér egymástól, a programozók azt ígérik, hogy minden gépen erőteljesen használni fogják a platformspecifikus tulajdonságokat.



A játék menüje leginkább a Sports Centerre fog hasonlítani, ami (bár nem sok mindenki-nek, de) már ismerős lehet az NFL 2K3-ból. Egy érdekesség: a stratégiákat és taktikákat is immár sokkal részletesebben lehet majd beállítani és váltogatni, mint a Dreamcastos előd esetében.

A kiadó nem szívbijos: A Sega Sports együttműködési megállapodást kötött az ESPN tévécsatornával – így tulajdonképpen játék közben olyan érzésünk lesz, mintha egy valódi tévéközvetítést néznénk (a fejlesztésbe és a dizájn megalkotásába bevonták az említett médium sportközvetítésekben már nagy tapasztalattal és respekttal bíró szakembereit is). Mivel a megállapodás akkor kötött, amikor a fejlesztés már igencsak előrehaladott állapotban volt, ezért (ebben az évben!) még nem kérték fel az ESPN bementőit a kommentálásra (nem mintha nagy durranás lett volna újra bedigitalizálni a szövegeket, nyilván humanitárius okokból nem akarták kirugdálni a már meglévő gárdát – az pedig már egy másik operett, hogy szegénykének milyen lehet a jövőképe...). Ha már a kommentároknál tartunk, legyen szabad külön kiemelni, hogy immár a visszajátzások alatt is hallható lesz a narrátor, ami szerintem nagyszerű dolog, így még inkább egy TV-közvetítésre hajaz a program. Külön ki fogja emelni, ha egy gól például abból születik, hogy megpattan valakin a korong – megelőzendő például az olyan felkiáltásokat, mint „Nem igaz, hogy a te kapusod mindent véd, az enyém pedig az összes rothadt lövést beengedi!” (egyébként ez főszerkesztőnk kedvenc szavajárása volt, amikor ellenem hokizott...).

Akár valóra válik az összes ígéret, akár nem – egy dologban megegyezhetünk: a Sega kőkemény ellenfele lesz a jégben az EA Sportsnak – főleg figyelembe véve azt, hogy az eddigi próbálkozásai az újgenerációs gépeken (bármely más stílusról is legyen szó) szinte kivétel nélkül magas szintű programozói tudásról és minőségről tanúszkodnak. Az élesedő konkurenciaharc pedig csak nekünk, játékosoknak jelent igazán győzelmet...

Első benyomások

★★★★ = Reményteljes játék

Amennyiben a néhai Dreamcast minőséget kellőképpen feltüroprozva ültvük, itt, a legújabb generációnak egyik új bajnokjelöltjével találkozhatunk meg.

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

90%

ZSEBHOKI

A Midway immáron hivatalosan is bejelentette, hogy az NHL Hitz 20-03-nak (több sikeresnek ígérkező játékkal egyetemben) készül a GameBoy Advance-verziója is. És mivel az EA Sports NHL 2002-jének volt egy (még-hozzá igen pozitív visszhangot keltő) handheld-verziója is, majdnem biztosak lehetünk benne, hogy a folytatás is hamarosan „kézbevehető” lesz. Legnagyobb bánatunkra screenshotot még egyik játékból sem tudtunk szerezni, addig is megnézhetitek, hogyan is fest az NHL 2002 a kis masinán.



NHL HITZ 20-03

NYÁRI HOKIKÖRKÉP

KIADÓ: VUOLTA FEJLESZTŐ: EA GAMES MEGJELENÉS: 2002.09.



PS2

Harmadik versenyzőnk jelenleg éppen főzés alatt áll a Midway egyik boszorkánykonyhájában – és aki nem ismerné az előző részt, az talán már a kiadó nevéből is sejtheti, hogy talán ez lesz hármójuk közül ■ leginkább játéktérmi jellegzetességeket magán viselő program. Így is van: akárcsak ■ „középutasok” másik két sportprojectje, az NFL Blitz és az NBA Jam (amerikai foci és kosárlabda), kicsit meszszebb áll ■ szimulációtól, sokkal inkább a látványos és a pergő akciókra kihegyezett sporttéményekre fektetik a hangsúlyt – még azzal a kompromisszummal együtt is, hogy így sok vérbeli fanatikus talán eltántorítanak a programtól (igaz, lehet, hogy egyebeket pedig pont ez fog meg).

No, nagyon nem kell megijedni, ettől függetlenül nem légből kapott nevek és csapatok szerepelnek a programban: az NHL és az NHLPA hivatalos licencével rendelkezik ■ program, így minden egyes NHL-csapat és játékos a valódi néven szerepel majd ■ játékban. Az NHL Hitz 20-02 játékmódjai egytől-egyig megtalálhatók ebben ■ részben is, bár a régieket egy kicsit átalakították és egy teljesen újat is hozzácsaptak az eddigiekhez. A teljes szezont (Season), egy bemutatómecs-cset (Exhibition), ■ karriert (Franchise) és ■ versenysorozatát (Tournament) is lejátszhatjuk. Franchise módban a célunk, hogy ■ világranglista legfelsőbb csúcsára kapaszkodjunk fel, ■ csapatokat irányítva, különböző felszereléseket véve – és így tovább. Szezon módban játszva igencsak pokoli mélységekbe hatolhatunk ■

statisztikák tengerében, játékosok eladásárvételére egyaránt meglesz a lehetőségünk – mindezt a teljes NHL-naptár és a rájátszások sorsolásának keretei közé szorítva. Elmaradhatatlanok ■ minijátékok is – szám szerint hat lesz belőlük, az egy-, avagy kétjátékos szórakozást jelentő viadalokon kívül ■ képességeink fejlesztésében is nagy szerepük lesz (és egyiknek-másiknak ■ hokihoz semmi köze sem lesz – bár mindegyikük a jégen zajlik). Az új mód – bár kétségkívül jól hangzik, hogy van – mint neve is mutatja (Hockey School) pusztán csak ■ gyakorlást és az irányítást, valamint ■ játékmenet, illetve a hoki alapjainak elsajátítását szolgálja – igaz, azt professzionális módon teszi: Scotty Browman, ■ Detroit Red Wings nemrég nyugalmába vonult edzője irányít minket számos leckén keresztül – egész pontosan nem is minket, hiszen virtuális játékosunk Jeremy Roenick, a Chicago Blackhawks és ■ Phoenix Coyotes egykori híres játékosa lesz (per pillanat a Philadelphia Flyersnél lökdösi a korongot).

A grafikával, az animációval és a játékmennel kapcsolatos újításokban a – menetrendszerű – ígéretek garmadája fogad minket ■ is: Szinte villámcsapásként ért, hogy a kapusok logikáján, magatartásmódján, animációján és irányításán biztos csiszolnak egy jóízűt. Két vérbeli hokis állt (illetve csúszkált) rendelkezésre ■ motion-capture eljárással készült animációk megalkotásánál. A szerelések, verekedések, lövések és passzok kivitelezésén mind-mind javítanak, olyan agresszíven és akkora erővel is megüthetjük a korongot, hogy az szilánkokká törni a plexit (mondjuk ez a régi részben is benne volt, igaz, ott csak ■ bodicsekkal lehetett bezúzni). A közönség (még jó, hogy továbbfejlesztett) háromdimenziós modellekből áll, és körülbelül tízszer akkora részletességű, mint a felmenő esetében. Kibővíteték ■ stadionok méretét



PS2



PS2

is: a szám szerint harminc, rendelkezésünkre álló arénában pontosan megfigyelhetőek az olyan látványelemként szolgáló dolgok, mint az eredményjelző tábla és a kispad (edzőstülcserejátékosostul). A bírói intelligencia (szerelemem ■ két szó kizárja egymást – főleg a foci vb után) is újra lett írva, ■ sporik folyamatosan követik az akciót, ott lesznek a verekedéseknél stb.

Egy arcade-jellegű játékból természetesen nem maradhatnak ki az egyes feladatok sikeres teljesítésével előhozható rejtett karakterek és cuccok sem: az említett 30 NHL stadion mellett új fantáziahelyszínek is szerepelnek (brrr... kicsit félek tőlük, néhány már az előző részben is olyan szinten szemrontó volt, teszem azt a villogó padlójával, hogy szinte játszhatatlan volt rajta egy-egy mérkőzés), ezeken kívül rejtett csapatok és játékosok lesznek megszerezhetőek (az all-star csapatokon kívül gondolom iszonyatos ökörségek szerepelnek majd itt is).

Akinek ezek sem tetszenek, az kézhez kap egy komplett játékosgeneráló-rendszert is, itt mindenki egy pár perc alatt könnyen összedobhatja a saját, külön bejáratú kis Wayne Gretzky-jét. A kommentár is megváltozik, méghozzá előnyére: angol szakszóval élve „color commentary” is lesz, ami magyarul annyit tesz, hogy lesz egy második riporter is, aki majd egyetlenül „szakért” nekünk – megmagyarázza, illetve keresetlen szavakkal kommentálja majd a fontosabb eseményeket. A zene is aktualizálva lesz, legalábbis abban a tekintetben, hogy a napjainkban éppen futó bandák szerzeményeit hallhatjuk – méghozzá a hoki keménységéhez passzoló, rockosabb stílusból (pl. a Rob Zombie előadásában).

Egy szó, mint száz: az NHL Hitz 20-03 igazság szerint nem akar (illetve dehogy nem... legalább is az eladott példányszám mutatóit tekintve) konkurenciája lenni az előző két hokinak – másfajta játékményt kínál, ez viszont még korántsem jelenti azt, hogy valakinek nem ez nyeri el inkább a tetszését.

Elő benyomások

★★★★★ – Reménytelen darab

Meglátjuk, hogy a készítői szerint „a legemlékezőbb hokijáték a jégen” valóban képes-e a kemény helytállásra a nagyjáték által uralt mezőnyben.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

80%

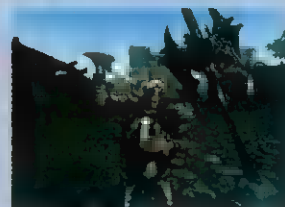


PLAYTEST

2002 SEPTEMBER



■ V-Rally 3



■ Morrowind



■ Prisoner of War



■ Gunvalkyrie



■ Freestyle



■ Test Drive

V-Rally 3 (PS2)	32
The Elder Scrolls III: Morrowind (Xbox)	36
Romance of the Three Kingdoms VII (PS2)	40
Hunter The Reckoning (Xbox)	44
Prisoner of War (PS2)	48
Moto GP (Xbox)	52
Gunvalkyrie (Xbox)	54
Legion: The Legend of Excalibur (PS2)	56
Freekstyle (PS2)	58
MX Superfly (PS2)	61
Test Drive (Xbox)	62
Outlaw Golf (Xbox)	64
Gun Metal (Xbox)	66
Crash (Xbox)	68
Slam Tennis (PS2)	70
Le Tour de France (PS2)	71
Men In Black II: Alien Escape (PS2)	72
Disney's Stitch: Experiment 626 (PS2)	73
Burnout (Xbox, GC)	74
Circus Maximus: Chariot Wars (PS2)	75
Britney's Dance Beat (PS2)	76
Pryzm: Chapter One The Dark Unicorn (PS2)	77

V-RALLY 3

■ **MINI KITÖRT KERÉKKEL** ■ **MUSZÁJ TOVÁBBTARTANI**

TÍPUS: AUTOVERSENY KIADÓ: INFOGRAVES/ATARI FEJLESZŐ: EDEN STUDIOS 2002.06.21. PAL

A ligha kérdőjelezhető meg, hogy a konzolok előző (32, illetve 64 bites) generációjában a PlayStation mondhatta magáénak a legkitűnőbb autós játékokat, így a rallyversenyeket is. A kategórián belül két nagy név emelkedett ki, s húzott el a mezőnytől: ez volt a Colin McRae Rally és a V-Rally. Nemhiába, hogy ez a két név még ma is megdobogtatja a versenyzők szívét, és sokan valamelyik (vagy mindkettő) folytatásában látják a zseniális World Rally Championship trónfosztóját. Im már hagyománynak is tekinthető, hogy a kettő közül ismét a V-Rally rajtolt el némi előnnyel, noha meglehet, hogy ez csak időbeli előny marad...

Amennyiben számok alapján vizsgáljuk a játékokat, a V-Rally 3 hozza az elődjei szintjét: 20 autót van alkalmunk kipróbálni, melyekkel finn, francia, angol, svéd, német, illetve afrikai tájakon összesen 24 pályaszakaszon száguldhatunk végig, s ennek megfelelően vezethetünk porban, sárban, szakadó esőben, ködben, világos nappal és éjszaka egyaránt. A gyártók szerinti felbontásban Peugeot, Subaru, Ford, Mitsubishi, Citroen, Hyundai, Toyota, Seat, Fiat, Renault, Opel, VW és MG kocsik szerepelnek, s ezeknek természetesen a rallyversenyzésben ismerté vált típusai, úgymint Peugeot 206, Subaru Impreza, Ford Focus és így tovább. Három kategóriából válogathatunk: 2.0 literes, négykerék-meghajtású, 1.6 literes elsőkerék-meghajtású, és bónuszautók képezik a választékot. Utóbbi



■ Nincs ki mind a négy keregem

csoportból persze csak akkor mazsolálgathatunk, ha már nyertünk valamit, mert hát mi sem természetesebb, minthogy az eredményes játékok autókkal hálálják meg, illetve komolyabb pályákkal.

Az elődöktől eltérően a V-Rally szintisztán a „hagyományos” rallyről szól, vagyis ellenfelekkel nem találkozhatunk a pályán, csupán az általuk lefutott eredményeket ismerjük meg. A gyengébbek kedvéért tehát a következő a „menetrend”: ahogy haladunk a pályán, minden szakasznál kiíródik, hogy miként viszonyulunk az adott távhoz tartozó legjobb időhöz, s aszerint színeződik át pirosra vagy zöldre a szakaszhoz tartozó lámpácska a képernyő sarkában, illetve íródik ki, hogy összesítve az addigi távokat mennyivel vagyunk elmaradva, avagy mennyivel vagyunk jobbak a riválisaink legkiválóbbikánál.

A gyors menetek

A pályákat kétféle módon ismerhetjük meg: vagy a V-Rally móddal, azaz egy versenyzői karrier építgetése során, vagy a Quick Race mód segítségével, ahol afféle játéktérmi szabályok szerint autózhatunk. Ha valóban még csak ismerkedünk a pályákkal, akkor mindenképp ez



■ Megnyugtatóan közöljük: a cikk készítése során egyetlen állat sem sérült meg

utóbbi ajánlott, annak is a Time Attack módja. A stopperóra elleni futamoknál ugyanis választhatunk pályaszakaszt, illetve hozzá autót (plusz állíthatunk az autó főbb alkatrészein és az irányításon), majd az adott útszakaszon akár addig gyakorolhatunk, amíg kívülről nem tudjuk az egész utat. A pause menüben van „újrapróbálás” opció is, úgyhogy tényleg csak türelem kell hozzá. Egy szellemkocsi mutatja a legjobb időt, vagyis az aktuális pályarekordot, amit megelőzve nyert ügyünk van.

A V-Rally 3-ban teljesen rendhagyó a játékmódok szerkezete. Az általánosan megszokott séma ugyebár az, hogy van egy karrier mód, s azzal nyithatjuk meg a pályákat a többi üzemmód számára. Nos ezt el lehet felejtetni, mert itt valamennyi üzemmód önálló egységet képez. Ennek megfelelően a Time Attack módban először mindegyik helyszínen csupán egy pályán versenyezhetünk, s ha ott nyerünk, akkor léphetünk a következőhöz, majd amikor mind a négy szakasszal végeztünk, akkor jönnek a megfordított pályák.

A Quick Race versenyek másik fajtája a Challenge mód. Ennél nem választhatunk pályát, sem autót, merthogy olyan kihívásokon kell részt vennünk, ahol fix járgánnyal előre megadott pályaszakaszokon kell remekelnünk, mely távok vegyesen vannak összeválogatva a világ különböző pontjairól.

Hogy érthetőbb legyen: először egy Citroen Saxoval kell megnyernünk egy három szakaszról álló kihívást, azzal megkapjuk a VW Polo kihívást négy pályaszakasszal, majd a Peugeot 206-hoz már öt távot kapunk, és így tovább – természetesen a kihívások egyre hosszabbak és keményebbek. Mindkét fajta Quick Race módot akár 4 játékos is játszhatja, jöhetnek ez nem osztott képernyős játékokat jelent, hiszen rally esetében erre nincs szükség. Mellesleg okos megoldás a „Drivers” menüpont, vagyis a versenyzők kreálása: e nélkül semmilyen versenyen nem lehet elindulni. Minden játékosnak el kell készítenie a „névjegykártyáját”, hogy utána a program automatikusan jegyezhesse az eredményeket.





■ Patakokban folyik rólam a víz – és nem csak a játékban!

Senki sem születik bajnoknak

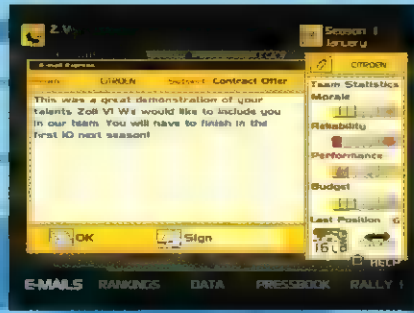
A V-Rally 3 alkotói azt állítják, hogy elsőnek adatik meg egy játékban, hogy a játékos nem csupán azt érzi, milyen is vezetni egy szuper gyors rallyautót, hanem hogy valóban átéli egy igazi pilótának az életét, annak minden lélegzetvételét a teljes versenyidényben. Ez pedig nem csupán egy üres frázis, mert történetesen ez valóban a megfelelő meghatározása a V-Rally módnak, melynél kezdetben egy irodában találjuk magunkat, s szó szerint be kell indítanunk „önmagunk menedzselését”. Az íróasztal mögül négy dolgot tudunk tenni: megnézhetjük az e-mailjeinket, tanulmányozhatjuk az aktuális bajnokság állását, emlékeztethetjük magunkat a célkitűzéseinkre, visszalapozhatjuk a rekordjainkat, valamint versenyt indíthatunk – feltéve, hogy már találtunk egy csapatot, amelyik igényt tart a tehetségünkre. E-mailek érkeznek az utánunk érdeklődő ajánlatok (néhány hírlevél kíséretében), melyekre válaszolva elmehetünk egy-egy próbavezetésre, s ha jól szerepeltünk, hamarosan érkezik a szerződés is, amit aláírva indulhatunk végül az aktuális bajnokságon. Érdemes megválogatni, hova szerződünk, amit öt információ alapján mérlegelhetünk: a csapatok morálja, megbízhatósága, teljesítménye, és pénzügyi helyzete van nyilvántartva. Ámbár a döntésünket nyilván az fogja leginkább befolyásolni, hogy hol milyen kocsit vezethetünk...



■ Az orromig sem látok ebben az esőben



■ Az afrikai pályamunkások elég hanyagok: egy teherautó a pályán!



■ Megjött a szerződésem. Remélem, sircam vírus nincs hozzá mellékelve

Karriert csinálni igen komoly kihívás. Már eleve azzal indul az egész, hogy a nívósabb csapatoknál csak egy-két lehetőség adatik a bemutatkozásra: ha a teszttelvezetést elszurjuk, akkor „viszont látásra, majd értesítjük, ha esetleg úgy látjuk, hogy szükségünk lesz önre” – és ezzel mehetünk kilincselni a gyengébb csapatokhoz. Amennyiben nagyon valóságghú lenne a játék, a kezdő játékos bizony hamar ajánlatok nélkül maradna, de szerencsére azért ennyire nem komoly a helyzet: az egyik csapatnál végül addig próbálkozhatunk, amíg meg nem utíjuk a színtet (VV Poloból annyit törhetünk össze, amennyit nem szégyellünk). Tegyük hozzá: mindez csak azért van így, hogy meg ne szakadjon a játék, viszont magukon a bajnokságokhoz már sosincs „újrapróbálni” parancs – ott vagy jól szerepeltünk, vagy rosszul. Köztes lehetőség nem létezik, sőt állástöltés sincs. A program automatikusan menti a nevünk mellé az eredményeket, úgyhogy legfeljebb teljesen előről kezdetünk mindent.

Persze nem kívánnak tőlünk lehetlent: egy kezdő rallyversenyzőtől senki sem vár bajnoki címet. A program ebben a tekintetben is maximálisan valóságghú: meg van adva, hogy mondjuk legalább milyen helyezéssel fejezzük be az évi bajnokságot (minél gyengébb csapattal írunk alá szerződést, annál kevésbé kell megerőltetnünk magunkat), minek után az a legfőbb dolgunk, hogy ne okozunk csalódást. Amennyiben hozzuk a követelményt, nem marad el a dicséret, ellenben ha az egyik rally után az összesített pontversenyben azt alumuljuk, akkor figyelmeztetnek minket, hogy jobb lesz, ha összeszedjük magunkat. Ha végül bajnokság végén is lecsúszunk a megkövetelt pozícióról, úgy természetesen nem ajánlanak új szerződést, és más csapatok sem fognak annyira a kegyeinkért küzdeni, magyarul: egyre távolabb kerülnek azon vágyaink, hogy még profibb kocsikat adjanak az ülepünk alá – elvégre mi más lenne egy versenyző célja...

Igazi versenyautók

Egy-egy bajnokság természetesen több rallyból áll, s az egyes rallyk teljesen úgy működnek, akár a valóságban. Indulásnál lehetőség van még vacakolni az autó beállításával (gumik, alváz, mechanikus alkatrészek), utána viszont már csak minden második táv után nyúlhatunk a jargányhoz. Ez azért különösen kellemetlen, mert a kocsik iszonyatosan le tud amortizálódni. Amikor pedig valami elromlik, a meghibásodást erőteljesen megérezni a kocsis viselkedésén. „Elmennek” a felsőbb sebességfokozatok, a motor hibájából alig gyorsul az autó, vagy épp valamelyik felfüggesztés megy tropára, s válik ezáltal bizonytalanná az autó úttartása. Ha nagyon durván bánunk a „jószággal”, a szervizelésre kapott idő elég sem lesz a pihe-nőknél, úgyhogy megeshet, hogy szelektálni vagyunk kénytelenek, mi az, amit mindenképp meg kell javítani. Segítségképpen a fel-



sorolás nagyjából a fontossági sorrendet tükrözi: a motor alkotja ugyebár a jármű szívet, tehát a lista elejét, ellenben spoilerok nélkül legfeljebb csúnya lesz az autó, de attól még lehet gyors – vagyis az az utolsó. No persze minél profibban vesszük a kanyarokat, annál kevésbé lesz szükség a szerelők munkájára: ez esetben a teljesen ép alkatrészek már eleve ki lesznek pipálva.

Az autókat érő fizikai hatások majdnem tökéletesen lettek a játékban reprodukálva. Mindez akkor tűnik fel igazán, amikor a futamok végével guszatusunk támad megnézni a visszajátzást. (Ilyenkor mellesleg minden igényt kielégítő vezérlőpanelt kapunk: lehet oda-vissza tekerni, avagy gyorsan csévélni, és természetesen



■ Mindenhová bekukkanthatunk

sen pauzálni is.) Nemcsak attól lesz nagyon valóságos az élmény, hogy mint egy igazi közvetítő kocsiban, számos kameraállás közül válogathatunk (helikopter nézet, pálya menti, és autóra szerelt kamerák), hanem még inkább attól, hogy az autók mozgásában nem tapasztalhatunk semmi rendellenesét. Az ugratások nem lettek eltúlozva, tehát az autónak van súlya, és pont csak olyan távolra szökken, amit a sebessége megkíván. Nincs az, mint a V-Rally első részében, ahol a nagyobb ugratok után – bármily szépen is hajtottunk rájuk – óhatatlanul bukfcencet vetett a jármű. Nem mondom, feje állni azért lehet, de akik azt kifogásolják, hogy miért dobja meg az útpadka az autót, azok elfelejtik, hogy a rallyversenyzők általában százszal szokták venni a kanyarokat. A balesetek csupán akkor természetellenesek, amikor nagyon nagyot hibázunk. Mondjuk kifejezetten a nézők közé akarunk hajítani, amit (nyilván morális okokból) a játék mindenképpen letilt: inkább felpattint minket, mint egy pingponglabdát, mintsem hogy hagyná, hogy a tömegben kössünk ki. A fizikai erők tehát szeríntem ezeket a helyzeteket leszámítva nagyon reálisan hatnak. Sokkal realisztikusabban, mint akár a WRC-ben, ami ebben a tekintetben inkább játéktérmi vonásokkal rendelkezett. Jellemző



■ Egy elszámitott kanyar, és már borul is a verda

momentum, hogy az elsőkerék- és négykerék-meghajtású gépek között baromira érezni a különbséget. Nemcsak azért, mert teljesen jól látni, hogy adott esetben melyik kerék pörög ki, hanem mert teljesen jól érződik az autó menet tulajdonságain. Az elsőkerék-meghajtásúak sokkal jobban kiforolnak, bizonytalanabb az úttartásuk: látszik, ahogy a kocsí „csak húzza maga után a farát”.

Ujjat próbáló feladat

Az irányítás az egyetlen, amivel nehezen tudtam megbarátkozni. Először is sérelmeztem, hogy bár a játék szemléletmódját analóg gáz- és fékpedállal működik, a pedálokat sajnos csakis az irányító gombjaira lehet konfigurálni, viszont a analóg karra nem. Érthetetlen, amikor manapság minden versenyjátékban ez már alapban lehetséges. Pedig hát a karral mennyivel jobban lehetne szabályozni a gázt, s kevésbé lenne megerőltető, amikor tövig kell nyomni – merthogy a V-Rallyban a legtöbb kanyart csutka gázzal lehet (és érdeemes) venni, magyarul majdnem végig izomból kell nyomnunk a gáz gombját. Nem vicc, hogy huzamosabb játék után már ott marad az ember hüvelykujjában a gomb lenyomata...

Ezek után talán viccesnek tűnhet, hogy a bal karral való kormányzást viszont a szabad akaratomból hanyagoltam. Persze nem ok nélkül. A V-Rallyban mindig is túl hirtelen reagáltak a autók a kormánymozdu-



■ Egyetlen ellenfelem hiába igyekszik: én több lóerővel rendelkezem

latainkra, és sajnos a harmadik részre is igaz. (Analog kormányval ugyan nem volt alkalmam kipróbálni, de az irányítóval sajnos volt tapasztalatom.) A játékban állíthatunk ugyan a kormányzás érzékenységén, de amikor azt levettem, akkor meg egész egyszerűen a kocsí nem akarta bevenni a kanyarokat, szóval végén ott kötöttem ki, hogy – akár a régi szép időkben, amikor még nem volt analóg kar az irányítón – a D-paddal kormányoztam. Gyors, hirtelen kormánymozdulatokkal sokkal jobban boldogultam, mint az analóg karral. Ami a lóerővel, így végül egészen megszoktam az irányítást, noha természetesen jobban örültem volna, ha kihagyhatom ezt a „tanulóidőt”.

Vigyázat: törékeny!

A kocsik megvalósításában viszont nem találtam hibát. Szemléletmódját nem spórolták a poligonokkal, ami abban nyilvánul meg, hogy kívül-belül minden megvan bennük. Amikor a Quick Race módnál autót választunk, még arra is van mód, hogy kinyissuk a ajtót, a bepilantsunk a belső térbe. És nem csalás, nem ámtítás: ezt a minőséget verseny közben is hozzák, hiszen belátni a szépen tükröződő ablakokon, a nagyon király belső nézetek is vannak. A WRC-hez hasonlóan a pilótára és a mitfárere is látásunk nyílik, akik egész jól vannak animálva: a futamok végétével le lehet olvasni a mozdulataikról az eredményt – magukba roskadnak, ha gyalázatos a idő, és integetnek az ablakon kifelé, ha örülni van okuk.

Az autó igénybevétele is remekül lett ábrázolva. A kerekek a felvert por ráragad a kocsira, avagy a jeges utakon a jégdarától lesz fehér a kasztni, méghozzá nagyon hitelesen. A kaszolódnál már csak a sérülések igazibbak. Az üvegek könnyen a kocsí kiváltképp a lámpaburák, amik már a kisebb koccanásokat is megsínylik. Természetesen a kasztni is behorpad, sőt szakadozik. A bur-



■ A nézők ugyan biztonságban vannak, a szemetesekük nem



■ Néhány zulu törzsi táncot jár a liszteletemre

kolat egy-egy darabja először csak meglázul, a lifeg egy darabig, aztán jön egy újabb ütközés és hopp: már nincs is első spoiler.

Meglepő módon törékeny maga a terep is. Nem csupán jelentéktelenebb tereptárgyakat, úgy mint bójákat meg táblákat sodorhatunk el (ami ugyebár minden rallyjátékban benne van), hanem gyakorlatilag mindent összetörhetünk, amit lehet. Betörnek a fakerítések (noha azért megállítják az autónkat), és behorpadnak a szalágykörítők, a bokrokra keresztülhajtvá pedig levelek roppannak fel.

A verseny elkezdődött

Az biztos, hogy nem sok rallyjátékban van hasonló szinten kidolgozott környezet. A pályához közeli közönség például rendesen poligonból van megalkotva, tehát nem csupán holmi papírmásé figurák nézik a versenyt. Egyesek az öklüket rázva, ugrándozva buzdíjtják a pilótákat, arról már nem is beszélve, hogy a fauna a lett modellezve: az erdőkben néha szarvasok szökkennek keresztül az úton, Afrikában meg egy antilopcsordára figyelhetünk fel. Németországban ugyanakkor kis mozdony halad az út mellett futó síneken, és még sorolhatnám az apróbb helyi nevezetességeket. Ami pedig mindenhol egyformán szép, az a árnyékolás: az összes sziklának vagy fának az árnyéka rávetül a terepre, s így az útra is.

A terep tehát csodálatos, jóllehet kissé szűköse, és ezért nem annyira élethű, mint a WRC-ben. Nagyon szépen ki van dolgozva minden, de csak szigorúan a



ROMANCE OF THREE KINGDOMS

■ GANGBANG PINGPONG-FÖLDJÉN

TÍPUS: KÍADO/FEJLESZTŐ: KOEI GAMBATA 2002.07. NTSC

Köztudomású, hogy játékiadó cégek előszeretettel szoktak közismert és sikeres licenceket vásárolgatni, hogy minél jobban serkentsék leendő játékaik iránt ■ vásárlási kedvet – ami nyilvánvalóan nem rossz ötlet, habár a büdzséjüket kezelő nyakkendősrak kedélyállapota ezen költségek hallatán általában hetekig a felhőkarcolóik alagsorába zuhan vissza. Nem így a Koeinél, akik egy igen rafinált licenccet mondhatnak magukénak: ők ■ 'Három Királyság Románca' címen közismert gigantikus történelmi eposzt szűrték ki maguknak, és az elmúlt 8-10 évükben szinte minden elképzelhető stílusban és konzolon feldolgozták a végtelen történetet (vagy 50 játékot már biztos csináltak belőle), és az E3-on látottak alapján biztos állítható, hogy a PS2-érában sem szándékoznak lemondani arról, hogy palettájuk 70-80%-át ez ■ témakör tegye ki. (Tegyük hozzá: hál'istennek!) Hogy ebben a „licenccben” mi a trükk? Leginkább az, hogy az angol puhafedelű kiadásban (magyarról még mindig nincs tudomá-

som, sajnos) 2400 oldalnyi zsebkönyvet a XIV. század környékén írta egy szemlátomást sok szabadidővel rendelkező kínai szerzetes, és nem kimondottan valószínű, hogy 700 év halott-lét után hirtelen bekopogna a jogdíjért. (Ugyanezt ■ trükköt egyébként én is megpróbáltam eljátszani a mi Anonymusunkkal – mit lehetne kaszálni vele a történelemkönyveken, és benne pláne jó, hogy ha esetleg bekopogna a jogdíjért, akkor sem tudná hitelt érdemlően bizonyítani, hogy ő tulajdonképpen ő! –, de sajnos Klapka már megvette a gestáját a hagyományos mosópora mellé...)

A licenccet fentebb jelölő „közismert” jelzőm nem feltétlenül elmém háborodott mivoltát jelöli: a közismertség ugyanis kizárólag az ázsiai kontinensre, ott is elsősorban Japánra és Kínára korlátozódik (ahol legalább olyan népszerű, mint például Európában az Arthur király köré épülő mondakör), számunkra maximum ■ Dynasty Warriors-sorozatból ismert. A DW3-cikk kapcsán (Playtime 2002/6) ugyan már elmélkedtem egy sort a regényről, ha valaki lemaradt volna róla, annak röviden summáznám a lényegét. A jobbára fikatív történet a Krisztus utáni II-III. században játszódik Kínában, a Han-dinasztia uralkodásának idején, és mintegy 180 év eseményeit öleli fel. A közállapotok enyhén szólva kisé züláltak, háztájunkról vett párhuzammal élve: az Árpád-ház kihalása körüli vagy a Mátyás uralkodását megelőző időkből ismert magyar főurak legtöbbször akár erkölcsi példakép is lehetne a történet szereplőihez képest. A császár személye ugyan isteni jellegűnek fogva szent és sérthetetlen – rajta kívül viszont senki és semmi. Szövetségek kötődnek és szegednek meg, nemzetségek emelkednek fel és halnak ki, mindenki elárul és elárultatik, ■ közbiztonsági színvonalat még egy magyar



■ Igazságot osztok népemnek

rendőrségi szóvivő sem tudná „kiváló”-nak titulálni, és az életbiztosítók részvényei is meglehetősen alacsonyán állnak ■ tőzsdén. Szóval vidám a pálya.

Minek nevezzelek?

Arról már volt szó, hogy ■ Koei a HKR-témából már szinte minden elképzelhető stílusú játékot csinált – de a Romance of Three Kingdoms VII című kutyulék azért nekem egy kicsit új, mert az általam látott párezer játék között eddig még nem pipáltam ehhez hasonló turmixot. (Újszerűt-jellegem melegségére szolgálhat, hogy nem játszottam az eddig kizárólag japán nyelven megjelent elődeivel.) Nagy általánosságban nevezhetjük mondjuk stratégiának, hiszen egy bizonyos szerepkörben az elsőrendű feladatunk ■ fennhatóságunk alatt álló tartomány(ok) gazdaságának megszervezése és diplomáciai cselészövények szerény céljaink (újabb tartományok meghódítása, ugyebár) szolgálatában. Nagy általánosságban nevezhetjük taktikai RPG-nek is, hiszen a csaták megvalósítása, hm, hát bizony eléggé hasonlít a jó öreg Final Fantasy Tactics által követett stílushoz. Nagy általánosságban nevezhetjük RPG-nek is, hiszen a játék majd' minden részében lehetőségünk/szükségünk van tulajdonságaink fejlesztésére/használatára, nagyhatalmú ereklyéket gyűjthetünk, és hasonlók. Nagy általánosságban nevezhetjük városzzimulátornak is, hiszen bizonyos szerepkörökben a város(ok) fejlődését kell abba az irányba befolyásolnunk, amerre nekünk (vagy éppen aktuális urunknak) éppen szüksége van. Nagy általánosságban pedig nevezhetjük akár Belának is, habár felő, hogy akkor nagy általánosságban engem neveznétek különböző dolgoknak, ami nem feltétlenül szerepel ■ jövőmet érintő közvetlen terveimben.

A karakterek tulajdonságai

Miután ilyen sikeresen (?) definiáltam a játék stílusát, akár át is térhetnék a karakterek tulajdonságaira. Kezdesnek ki-kiválaszthatja ■ maga kedvenc karakterét az eposzból (már amennyiben Ázsiában él és tudja, hogy kik ezek a személyszülöttek – nekem csak ■ DW3 hadjárataiból ismerős két máriás huncut, Cao Cao és Lu Bu ugrott be hirtelenjében (vért izzadtam, mire ott levertem őket, és egyébként itt is tényleg két nagyon karakterek). Van belőlük 535 –legalábbis



SZEREP KÖRÖK

A játék legérdekesebb vonása, hogy öt szerepkörben is játszható, és ■ szerepkörök tulajdonképpen bármikor átjárhatók egymás között, ha egyszerűen otthagyjuk jelenlegi beosztásunkat, és ismét róninnak állunk. (Elég jó statisztikákkal úgyis szinte azonnal kapunk új „állásajánlatot”.) A szerepkörök változásával újabb menük, azaz újabb lehetőségek nyílnak meg a játékképernyő alján.

Ronin: Magánzó. Ebben ■ szerepkörben tudunk csak szabadon utazgatni a tartományok között, tehát ez elsősorban a játék elején, tápolásnál szükséges, amikor is szükség van arra, hogy szabadon válasszuk meg tanulmányaink helyét (például olyan tartományba utazunk, ahol akadémia üzemel, vagy egy nagyon jó képességekkel megáldott férfiú, akit jó kapcsolataink miatt mentorunknak óhajtunk választani), de jól jöhet akkor is, ha egy olyan városba akarunk utazni (Metropolis), ahol mindig van kereskedő. Utóbbinál ugyanis az ajándékként szolgáló kincseken kívül nem ritkán olyan ereklyét tudunk vásárolni, amelyek akár egyszerre 5-7 szinttel (!) is emelhetik egy-egy tulajdonságunkat (sajnos egyszerre csak egy lehet használatban, több, ugyanazon tulajdonságot „serkentő” ereklyét venni tehát felesleges. Rónin állapotban kizárólag a személyes parancsok élnek, amelyek közül még érdemes használni a „városi körsétát”, ugyanis ilyenkor növelhetjük a városlakók belénk helyezett bizalmát. Ilyen alkalmakkor ■ polgárok különféle szívességeket kérnek tőlünk: tanítsuk meg írni őket, imádkozzunk velük esőért, vesszünk véget ■ környékbeli banditák garázdálkodásának stb. Ezek közül néhány „vagy igen, vagy nem”-alapon sikeres, némelyik (például részvétel egy ünnepségen) mindig. A sikeres akciók egyrészt hírnévvel járnak, másrészt fejlődik a karakter azon tulajdonsága, amelyet használ, harmadrészt (és itt ez a legfontosabb) növeli a városlakók bizalmát. Ez idővel odáig fajul, hogy ilyen séták alkalmával pénz gyűjtenek számunkra, netán egy kincsként értékesíthető elajándékozható cucc próbálnak kedveskedni – a városiak bizalma pedig elengedhetetlenül szükséges, ha például önálló tartományúrként át akarjuk venni ■ városban ■ hatalmat, netán prefektusként át akarjuk vinni a tartományt egy ellenséges főúr táborába... (Ez ■ személyes opció egyébként ■ többi szerepkörben is remekül használható.) Róninként mázskálva egyébként célszerű egy városban 5-6 hónapra is lehorogonyozni, ugyanis ha valamilyen tulajdonságunk 80 körüli, akkor előbb-utóbb minket is felkérnek mentornak, ami remek alkalom új kapcsolatok kiépítésére.

Common Officer (alarendelt tiszt): Beosztott tiszt, az első szerepkör a rónin után. Gyorsan megszerezhető többféle módszerrel: jelentkezünk szolgálatra a prefektusnál, ha pedig elég jök a statjaink, akkor előbb-utóbb úgyis ő fog megkeresni minket. A szerep hátránya a helyhez kötöttség, előnye ■ fix fizetés és az 50-60-nal megnövekedt AP. Itt a program kicsit bugos, mert megnyitja ■ prefektus városépítő menüit is (amelyeket inkább ne használjunk), hiszen majd minden kör elején a prefektus valami hasonlóra kér bennünket (földek javítása, biztonság növelése, stb.). Ezeket célszerű elfogadni: elviszik ugyan az AP-többletet, viszont egyrészt növelik azt a tulajdonságot, amit ■ feladatnál használunk (a feladat sikerének ■ mértéke is az adott tulajdonság szintje), hírnevet is hoznak, továbbá emelik ■ beosztottaknál megjelenő Deed (tettek) értékét. Ennek függvényében a tartományurunk növelgeti ■ fizetésünket (magasabb rangba kerülünk), ■ rangban való előrelépés pedig azt jelenti, hogy nagyobb katonai erőt is irányíthatunk. Miután megtettük a prefektusnak, amit kívánt, a többi Ap-t még mindig elkölthetjük magunkra, mint rónin korunkban.

Prefect: Prefektus, városi előljáró. A tartományurak erős POL vagy INT tulajdonságokkal, vagy magas Deeddel rendelkező beosztottakat szoktak prefektussá kinevezni – vagy éppen bárkit, ha nincs elég tiszt, egy tartomány ugyanis adott állapotában a dupláját termeli, ha van prefektusa, továbbá csak



ennek jelenlétében fejleszhető (erre nem árt majd figyelni tartományúr korunkban!). Minden városfejlesztő művelet egy tiszt jelenlétét igényli, tehát ha ■ prefektus egyedül van, akkor például csak egy alkalommal növelheti mondjuk a város közbiztonságát, kereskedelmét stb – ha viszont van mondjuk öt beosztott tisztje, akkor magával együtt ugyebár hatszor.



Warlord: Hadúr, bár a játékban inkább katonai/politikai tanácsadó, a második ember a tartományúr után. A szerepben remekül lehet hírnevet szerezni, hiszen rendszerint ő a legfelső parancsnok a katonai jellegű műveleteknek. Saját hadúrnak ebből kifolyólag ■ legmagasabb WAR vagy INT/POL tulajdonságú figurát tegyük meg, ugyanis a legtöbb tartományúri műveletünk előtt tanácsot is ad, hogy mi a teendő, illetve szerinte a művelet mennyire lesz sikeres. (Megtehetünk persze minimális képességekkel rendelkező fickót is, csak akkor az jobbra udvari bolondként funkcionál.)

Liege: Független tartományúr, egyben bázis tartományának prefektusa is. Mivel ■ városok között váltogatva az összes szerepkör funkcióit használhatja (a személyeseket természetesen csak abban a városban, ahol tartózkodik), akár kézi vezérléssel is adhat parancsokat egy-egy tartományában, viszont mivel ilyenkor a saját AP-jét fogyasztja, célszerűbb inkább a városi prefektus munkáját automatizálni a tanácsban (fogyjon ■ övé!) bizonyos irányban (a Domestic például általános fejlesztés, ahol elsősorban a mezőgazdaság, a kereskedelmet és a közbiztonságot fogja fejlesztelni, a védelmet/támadást csak másodsorban) – aztán minél több tisztelet küldeni ■ segítségére. A saját AP-t költsük inkább a felsőbb irányításra: egyes tartományaink erőforrásainak (pénz, kaja, besorozott tartalék stb.) egymás közötti mozgatására, továbbá csapattisztjeink seregeinek mozgatására.



Lewin Stone százados

Kora: 31 év
 Lewin Stone a német Wehrmacht a háború tényleg megkezdése előtt négy hónapos kiképzést követően elválasztották a nyugati frontra, ahol egyben a 1. SS páncélos hadosztály tagja lett. Híres ember: a Wehrmacht egyik legjobb harcosaként a háború alatt...



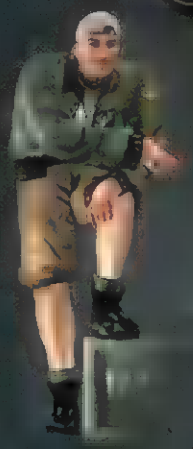
Roger Harding ezredes

Kora: 35 év
 Harding egy brit tiszt, aki a háború alatt a 1. SS páncélos hadosztály tagja lett. Neki egy speciális feladata volt, hogy a németek számára...



Tony Caponi költögegy

Kora: 28 év
 Tony Caponi egy amerikai katonatiszt volt a háború alatt. Ő is részt vett a háborúban, mint a szökés...



Julius Tummel alezredes

Kora: 40 év
 Julius Tummel egy német tiszt volt a Luftwaffe-ben. Több harca volt a háború alatt, és vezető szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...



Mizall Raitke őrnagy

Kora: 38 év
 Mizall Raitke egy lengyel tiszt volt a Wehrmachtban. Ő is részt vett a háborúban, és nagy szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...



William King alezredes

Kora: 42 év
 William King egy amerikai tiszt volt a háború alatt. Ő is részt vett a háborúban, és nagy szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...

Vincenl Bernier

Kora: 30 év
 Vincenl Bernier egy francia katonatiszt volt a háború alatt. Ő is részt vett a háborúban, és nagy szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...



James Daly hadnagy

Kora: 25 év
 James Daly egy amerikai hadnagy volt a háború alatt. Ő is részt vett a háborúban, és nagy szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...



Ethel tábornok

Kora: 50 év
 Ethel tábornok egy gazdag amerikai tábornok volt a háború alatt. Ő is részt vett a háborúban, és nagy szerepet játszott a német csapatok vezetésében. Minden nap optimista volt...





■ **Ha nem lehet a tűzzel, az a játékban a leggyakoribb...**

■ **Ha az adminisztratív... ebben az...**

■ **Ha az adminisztratív... ebben az...**

...mi a... nem...
...azo ra a te...
...de... az...
...a saját...
...ésünk...
...zsebre vagni...
...állást menteni

...csak...
...füstöt...
...azzal a...
...ráadásul...
...hatoan...
...toziatott...
...kisse...
...kerü...
...amikor a vállához emeli a fegyvert...
...egy hasábiorma...

...körnel...
...arcomat...
...Még...
...mű mestere...
...sa...
...mire...
...tehető...
...egy...
...Se...
...a...

Értékelés

...csak...
...húzódhat el...
...olyan...
...két sém...
...az...
...veletnel...



■ **Szemiatomasi hiányolnak a...**

...A játék...
...akár...
...sem...
...az említett...
...szó...
...hanem...
...valtozik a...
...közérezere...
...növekszik az...
...Szókesi...
...kel...
...annak bizalmat...
...Az is...
...Amikor a...
...valami...
...eleinte...
...hangokra...
...csak...
...mentha...
...urána...
...Metal...
...éltérden...
...ann...
...csa...
...meterre lassanak...
...intellektu...
...vagy...
...parakkok...
...váris...
...s inkább lemondanak a...
...még...
...Máskor...
...falakon...
...egy...
...az...

Alum

...nem azoknak...
...akik a...
...össze...
...úgy mint az...
...et ahol a...
...ban jogosan vagy...
...Ki...
...vannak...
...és...
...kritikus...
...mindent...
...alatt...
...tudjuk...
...az...
...ú...
...az illik is...
...szó...
...Xbox...
...szinte...
...ami...
...Xboxon...
...említett...
...hibák...
...változatra...



■ **Mostantól a Golditz... élvezem**

■ POZITÍVUM

- Három korhűen lemodellezett foglolytábor
- A lopakodás művészetét tökélyre lehet fejleszteni
- Folyamatosan változó feladatok

■ NEGATÍVUM

- Elhibázott kamerakezelés
- Néha nehézkesen halad előre a sztori
- A szinkronhangok nagyon bénák

■ BARÁTOK KÖZT

Metal Gear Solid 2	02/01	96%
Prisoner of War		
Shadow of Zorro	02/05	72%

GRAFIKA ██████████ 67%

HANG ██████████ 75%

ÉRTÉK ██████████ **81%**

MOTOGP

A LEGJOBB DÖNTÉS XBOXRA

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

DUMA

MEGJELENÉS 2002.06.24. PAL

Márciusi számunkban Vári Zoli vette górcső alá a Namco Moto GP 2-jét, amit a japán cég PS2-re készített el. Bár ez az általános elképzelés (legnagyobb meglepetésemre még a szerkesztőségben belül is), de ennek az Xboxos MotoGP-nek semmi köze sincs ahhoz (lám, még a cím is egybe van írva) – ezt egy angol csapat kódolta, és a THQ adta ki. Persze azért alapvető különbségek nincsenek a két program között, hiszen mindkettő a FIM hivatalos licencére épül.

A jogokat a tavalyi évre sikerült megszerezni, ezért csapatösszeállítások terén találhatunk elavult adatokat – az viszont biztos, hogy ezt nem sokan fogják észrevenni, és még kevesebben fognak emiatt elégedetlenkedni. Összesen 29 eredeti versenyző kapott helyet a programban, bár köztük páran már nem aktívak – ez csak egy lehetőség, hogy a régebbi idők bajnokai is megalázhassuk mezőnyt. Motorosainkkal tíz versenypályán próbálhatunk szerencsét, ami azért egy kicsit bántja a szemem (illetve van még egy titkos is, amit úgy hozhatunk elő, ha nehézfokozaton is megnyerjük

■ baj-



■ Nő. Mert megérdemlem!

nokságot, de ez nem egy valódi pálya – itt egy játékeremben még Galagázhatunk is). Mégpedig azért bántja szemem, mert az igazi sorozatban 16 futamot kell teljesíteniük versenyzőknek. Persze magyarázat van: magánkézben levő versenypályákra nem engedték be a fejlesztőket, hogy fotózzanak és filmezzenek – de azért ez így akkor sem stimmel. Mire valók akkor a drága pénzen megvett hivatalos jogok, ha nem tudják – vagy nem lehet – őket érvényesíteni?

Játékmódok tekintetében a MotoGP igen jól el van eresztve, bár olyan nagyon meglepő dolgokat nem fogunk találni. A Time Trial (megyünk az óra ellen) és a Quick Race (egy futam egy már megnyitott pályán) módok nyilván nem kell bemutatni senkinek, ezek olyanok, mint bárhol máshol. Talán csak azzal volt bajom, hogy legjobb körünk szellemképét nem lehet elmenteni, pedig azért a vinyón lett volna rá hely. Az Arcade mód viszont már eltér megszokottól, hiszen itt már egy háromkörös versenyekből álló bajnokságon kell részt venni. Ez felépítésében nagyon hasonlít Project Gotham Racing-hez, ugyanis itt minél stílusosabban kell vezetnünk – és erre kapjuk a pontokat. Pont jár a kerekek kipörgetéséért, vagy az egy keréken haladásért, de azért is, ha megelőzünk valakit, vagy éppen egy szakaszon hiba nélkül haladunk át. Pontjainkkal versenyzőket, motorokat, pályákat, valamint olyan speciális effektusokat nyithatunk meg, amiket legutóbb a Wrecklessben láthattunk.

Az előzővel is nagyon sokáig el lehet szórakozni, a játék központi része mégis a Grand Prix-mód. Itt nem egy már ismert versenyzővel kell nyomulnunk, hanem az alapoktól kezdve kell létrehozunk egy figurát. Több tucat motor és ruha közül választhatunk, ráadásul ezeket kedvünkre színezhetjük, akár alkatrészenként-tetűstílusokként is (összesen 160 árnyalat van, lustáknak meg ott a Randomize opció). Ha ezzel kész vagyunk, akkor meg kell adnunk személyes adatainkat, ki kell választani a rajtszámot, és már majdnem kész is vagyunk. Az utolsó lépés azonban talán a legfontosabb, itt kell ugyanis tíz pontot elosztanunk a négy képességünk között, melyek következők: kanyarvétel, fékezés, végsebesség és gyorsulás. Ha



■ Sikerült keresztelni ■ lóugrást a motorsporttal

készen vagyunk, akkor már el is indulhatunk bajnokságon, de talán jobban járunk, ha egy kis türelmet tanúsítunk: a sikerélmények fokozása érdekében érdemes ellátogatni a gyakorló-opcióhoz. Itt mind a négy képességünket külön edzhetjük, és mindegyikhez öt feladat áll rendelkezésre. Minden egyes feladatnak két nehézségi fokozata van (ezüst, illetve arany), nehezebb általában azt jelenti, hogy pár másodperccel kevesebb áll rendelkezésre, illetve néha ez még kiegészül azzal, hogy ha elhagyjuk az utat, akkor azonnal le is húzhatjuk a rotlót. Ezek a feladatok egyébként meglehetősen nehezek, legalábbis a harmadiktól kezdve már az ezüst fokozattal is meg fog gyűlni a bajunk. Az ezüstéremért cserébe egy, az aranyért pedig két ponttal nő az adott képességünk, tehát kezdeti béna fickóból egy kis kitartással bajnokaspiránst faraghatunk.

Ha már olyan statisztikákkal rendelkezünk, amikkel már lehet valamit kezdeni, akkor vágjunk is bele a Grand Prix-be, próbáljuk meg letölteni a pályáról Rossiékat. Minden helyszínen egy elég hosszú videó fogad minket, ami az adott országot, várost mutatja be, és néhány szót ejtenek az adott pályáról is. Ha ezt megtekintettük, akkor jöhet az edzés (akárhányszor), az időmérés, és végül maga a verseny. Az első két lépcsőfokot ki is hagyhatjuk, de játék túl kemény ahhoz, hogy az időméréssel megszerzhető kedvező starthelyről lemondjunk (persze ha már ismerjük a pályát, akkor gyakorlásra nincs nagy szükség). Verseny előtt természetesen esernyőt tartó lenge öltözetű hölgyek is feltűnnek (igaz, nincsenek a véletlektől kidolgozva – DOA3-ból igazán kölcsönkérhetek volna pár babát), majd szép lassan mindenki levonul a pályáról, és a piros lámpák ki-



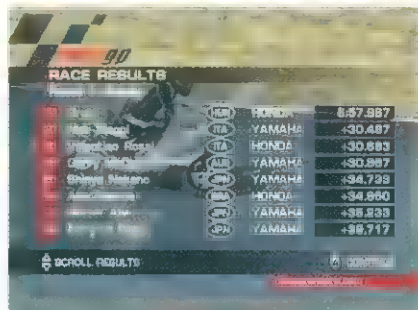
■ Na most vajon melyikünk megy rossz irányba?



■ "Valaki dobjon már be egy sört, én már unom ezt a versenyt!"



■ Azt hiszem, ezt a jelzést még nemzetközi mezőnyben is mindenki érti



■ Úgy látszik, ismét csak bejött a szokásos papírforma

hunyásával megkezdődik az örület. Mázlím volt, és a legutóbbi, német Moto GP-nagydíjat elkaptam a EuroSporton – így aztán van egy kis összehasonlítási alapom, és ez alapján mondhatom, hogy a verseny lefolyása egész realisztikus lett. Itt is hamar kialakul az élboly, az a három-négy motorból álló banda (hacsak nem buktak, akkor általában ■ Rossi-Biaggi-Ukawa trió mindenképpen ott van), akik mellett igen nehéz lesz elmenni, ráadásul ők ■ start után már nem is nagyon hibáznak. A többiek is több kisebb csordában száguldanak, előzgetik egymást, viszont itt már előfordul egy-egy rosszul bevett kanyar, sőt, egyszer egy hatalmas, hét motort érintő balesetet is láttam. Bukást általában én szoktam okozni, amikor kicsit durván jövök ki egy kanyarból, de ezúttal véletlen voltam: valaki a gyengébbek közül elrontotta az utolsó kanyarkombinációt Jerezben, és bevágódott a többiek közé. Verseny közben a játék segít: a kanyart jelző nyílak ugyanis akkor pirosak, ha túl gyorsak vagyunk – minél jobban megközelítjük az ideális tempót, annál inkább kiszürkülnek.

Ha abszolváltuk a versenyt (hogy egy szakki-fejéssel éljek), akkor megtekinthetünk egy kis videó-összeállítást a tavalyi futamról. Ez már csak azért is hasznos, mert így láthatjuk, hogy milyen pontos munkát végeztek a modellezők. Ha sikerült dobogós helyet elcsipnünk, akkor kapunk pár szabadon elosztható pontot – így a bajnokság végére jó teljesítménnyel igazi Terminátort nevelhetünk motorosunkból.

Egyébként a játék nem csak ■ pályák és a versenyek szempontjából realisztikus, de talán első alkalommal ■ motoros programok történe-

tében, hogy az irányítást is sikerült jól megoldani. Van például külön első és hátsó fékünk, alapbeállításként (szerintem nem is érdemes ezt bolygatni) ■ nagyszerűen működő flipperkarokon. Ez igen fontos, az első fékkel erőteljesebb a lassulás (de instabilabbá válik ■ jármű), míg a hátsónál ez pont fordítva van – az igazán nagy kanyarok előtt persze egyszerre érdemes használni őket. Szintén újítás, hogy az analóg karral nem csak kanyarodhatunk, de pilótánkat is mozgathatjuk: előrehajolva csökken a légellenállás, így felgyorsulunk, hátrahajolva pedig akár egy kerékre is állhatunk. Rengeteg kameranézetet használhatunk, habár sajnos azt kell mondanom, hogy belső nézetből nem lehet irányítani a programot, mert szinte semmit nem látunk be az útból.

Természetesen a grafikában is a valósághűségre törekedtek, és ezt sikerrel tették a fejlesztők. A motorok rengeteg poligonból állnak, és alkatrészeik realisztikusan működnek. Visszajátzásoknál jönnek ki az igazi részletek, mint például az, hogy ha az első féket használjuk, akkor a motor súlya kicsit összenyomja a kereket. A versenyzők is jól vannak animálva, és egyáltalán nem mozognak szögletesen. Az időjárási tényezők megvalósítása is példás lett, a vízcseppek gyönyörűen csapkodnak a kamerába, ■ villámások pedig teljesen elvakíthatnak minket. A hangok is fantasztikusak, és ■ kellő hangrendszerrel akár azt is halljuk, hogy honnan akarnak előzni (az meg egy külön plusz, hogy a kameraváltásoknál változik a hangerő – és az is nagyon bejött, hogy a helikopteres közvetítésnél behallatszódik a rotor). A zenékkel viszont egyáltalán nem vagyok kibékülve,



■ "Kicsit sűrűn vagyunk, menjen már arrébb, kolléga úr!"

ostoba technószámokat kell hallgatni – ráadásul arra sincs lehetőség, hogy a winchesteren tárolt zenéinket hallgassuk.

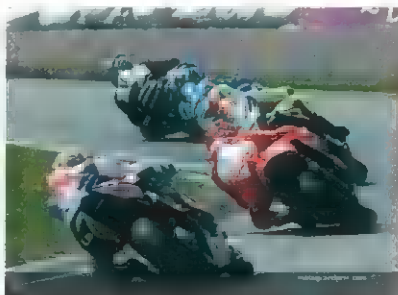
Zárásként még megemlíteném a többjátékos-módot, ami fantasztikus lett, kitűnően lehet viaskodni – csak az ■ baj, hogy a Gurusok cseppnyi ellenállást nem tanúsítottak, fél percet lehetett rájuk csapni egy három körös versenyben. Egyébként lehet változtatni, hogy vízszintesen, vagy függőlegesen legyen-e megosztva a képernyő, ráadásul nyolc Xboxot összekötvé akár 16-an is versenyezhetünk. Mindent összevetve kitűnő motorverseny lett a MotoGP. Még engem is teljesen elkapott, pedig én sosem rajongtam ezért a játéktípusért. Akár órákon keresztül is köröztem, hogy megtanuljam a pályát, hogy újabb és újabb másodperceket faragjak le az időmből.

Grath
grath@mail.datanet.hu

AZ IGAZI MOTO GP

Bármilyen hihetetlen, az 500 köbcentis motorbajnokságok története, már több, mint fél évszázadra nyúlik vissza: az első futamot 1949-ben futották, és a legelső futamot ■ brit Harold Daniell nyerte Norton márkájú gépével. A versenysorozat eleinte nem volt túl népszerű, és az első Európán kívüli futamra csak 1977-ben került sor – Venezuelában. Ekkorra ■ japán motorok átvették a stafétabotot az olasz masináktól, 1978-ban például a bajnokság első 15 helyezettje Yamahát illetve Suzukit lovagolt.

A japán túlsúly mostanában is érezhető, az ettől a szezontól hivatalosan Moto GP-nek nevezendő 500 köbcentis osztályban ■ Honda és ■ Yamaha küzdenek egymással. Szintén idén vezették be, hogy minden csapatban két versenyzőnek kell lennie. Eddig csak egyéni bajnokság volt, idén már az istálló is versenyeznek. Egy bajnokság négy edzőfutamból (februárban és márciusban), és 16 „igazi” versenyből áll (áprilistól novemberig), melyek közül hat a tengerentúlon kap helyet. A verseny győztese 25 ponttal lesz gazdagabb, és még a tizenötödikként beérő is kap – igaz, csak egyetlen – pontot. Jelen pillanatban Valentino Rossi (2000-ben második, tavaly már bajnok) megállíthatatlan, jelenleg 220 pontja van, míg a második Ukawának csak 124; rajtuk kívül csak Biaggi van száz pont felett (109). A következő futam augusztus 25-én lesz a csehországi Brno-ban, tehát aki kedvet kapott hozzá, az akár ki is látogathat oda.



■ POZITÍVUM

- Jól lehet fejleszteni a versenyzőket
- Igen élvezetes ■ többjátékos-mód
- Nagyszerű kivitelezés

■ NEGATÍVUM

- Nincs meg a teljes MotoGP versenysorozat
- Keményebb fokozaton nagyon nehézé válik
- Borzalmas zenék

■ BARÁTOK KÖZT

■ Moto GP		
■ Moto GP	01/04	85%
■ Moto GP 2 (PS2)	01/03	84%

GRAFIKA ██████████ 93%

HANG ██████████ 75%

ÉRTÉK ██████████ 90%

■ 1-4 játékos ■ PAL ■ www.thq.com/motogp

GUNVALKYRIE

STARSHIP TROOPERS JAPÁN MÓDRA

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

Teljesen egyetérték azokkal a morfondírózókkal, akik még mindig várnak az Xbox megvásárlásával (bár ennél olcsóbb már nem nagyon lesz), hiszen eddig (egy-két csúcjátéktól eltekintve) nem igazán kápráztatott el minket Billy bácsi csodamasinája – bár remélhetőleg ez az előnytelen helyzet nem fog örökké tartani. A még kissé nyers tortából többek között a SEGA is szeretne magának minél nagyobb szeletet kiharapni (habár a rágcslást már elkezdte a JSRF-ral). A japán szoftveróriás csúcsra törő terveit alátámasztani látszó Gunvalkyrie is azok közé ■ játékok közé tartozik, melyek rendszeresen megvillantják a Microsoft fekete dobozának grafikai és audio képességeit.

A Gunvalkyrie története ■ Földön játszódik egy párhuzamos, bár kicsit torzult idősíkban. Az időpont elég furcsa: a fejlesztők ■ sci-fi stílus ellenére nem a jövőbe, hanem a közelmúltba – pontosabban a XIX. század éveibe – tették a cselekményt. Ebben a képzeletbeli világban a világgazdaságot (mint minden mást is) ■ Brit Birodalom abszolút dominanciája jellemzi. A dolog pikantériája viszont az, hogy mindez ■

hatalom egyetlen ember munkásságának tudható be: dr. Hebble Gate professzornak a Halley-üstökösön végzett kutatásai nyomán elképesztő energiaforráshoz jutott az emberiség, amit az 1800-as évek második felében bekövetkezett tech-

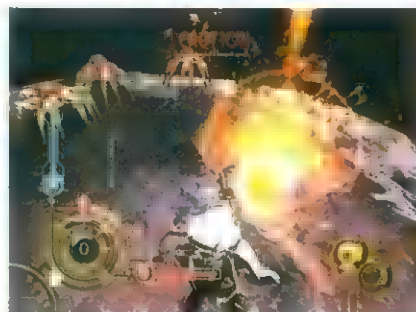
nikai forradalom aknázott ki igazán. A fejlődés egészen odáig fokozódott, hogy az emberiség eljutott ■ világűrbe és elkezdte a távoli csillagrendszerek lakható bolygóinak kolonizálását. Az egyik ilyen – a játék színteréül szolgáló – bolygó a Tir Na Nog (mondjuk azt nem tudni, hogy ■ névadó felfedezők kelta „állandófényű” lettek volna). A bolygót benépesítő rovarszerű lények természetesen heves nemtetszéssel fogadták az életterület elbitorolni akaró betolakodókat, és nem áttalának védekezni ellenük. A bogárirítás igazából csak látványos körítés lesz, tulajdonképpeni feladatunk annak kiderítése lesz, hogy mi történt a Tir Na Nogot kolonizáló telepeseikkel, de főleg: dr Hebble Gate felkutatása, aki különösen gyanús módon „tűnt” el.

A rázós feladat végrehajtására csak pár különlegesen kiképzett és mindemellett megfelelő adottságokkal rendelkező kommandós képes – a Gunvalkyrie csapat pedig pont ilyen katonából áll. Ők azok ■ kiválasztottak, akik ■ legmodernebb – ■ Gate prof. által felfedezett energiaforrással hajtott – Gearskin páncélzatot képesek használni. Az „üstökös meghajtású” harci hacsuka segítségével könnyedén leküzdhetővé válnak a nagyobb távolságok és magasságok is. És ez még nem minden: viselője a „hagyományos” irányváltoztatások mellett Boba Fettet megszégyenítő akrobatikus mutatványokra is képes. Na persze nem a légi akrobatikára kapott minél magasabb „művészi értékelés” pontszám elérése ■ cél, hanem ■ „minél gyorsabban minél több” bogárhulla elérése.

A játékban két speckó kiképzésű karakter áll ■ rendelkezésünkre. Míg Kelly O'Lenmey egy ír származású nőszemély (tápolhatósága és fegyverzete miatt a kezdő és haladó játékosoknak ajánlott), Saburouta Mishima eredetileg szamurájként tengette az életét, aztán egy lehetőséggel élve átnyergelt úrkommandósba. (Ő a tapasztaltabb játékosok karaktere: fegyvere ugyan erősebb, de a mobilitása és a tápolhatósága korlátozottabb.) Egyébiránt nem vagyunk egyik karakterhez se hozzácsomózva, akár küldetésenként csererelehetjük Kellyt vagy Saburoutát. Ezt persze mindig érdemes átgondolni –



■ Ilyen közelről csak eltalálom...



■ Sokan vagytok, ■ nem elegendő...

sőt a program maga is ajánlja, hogy melyiküket vigyük az adott küldetésre. Összességében azért elmondható, hogy Kelly messze jobban használható: messzebbre és magasabba tudunk vele repkedni, valamint kétféle fegyvert is magával cipélhet. (A rakétavetőnél folyamatos tüzgomb lenyomással és a célkereszt gyors körberángatásával több ellenfelet is befoghatunk, míg a gatlinggal a nagyobb tömegekben ránk támadó rovarokkal tudunk gyorsan végezni.) Szamuráj barátunk ezzel szemben egyetlen, igen gyenge tüzgyorsasággal rendelkező fegyvert használ, amivel nem lehet több ellenfelet befogni. A mozgása is „megfontoltabb” (vagyis lassú), és a Gearskinje sem a Föld körberepülésére lett kitalálva – szóval ő inkább azoknak a játékosoknak ajánlott, akik már többször végigjátszották a játékot Kellyvel és nagyobb kihívásokra vágyanak.

A játék láthatatlan szereplője Meridian Poe hadnagy, aki a küldetések teljesítése után mindig egy újabb jelentéssel fogad minket. Neki is megvan ■ maga baja. Az apja – Gate prof – egy nemes gesztussal megszabadította ■ testétől, ■ fejét pedig egy létfenntartó kutyába helyezte. Jelenleg a Tir Na Nog körül keringő anyahajó központi agyát „teszteli” meg (a bevezető videóban láthatjuk is).

A játékban a küldetések általában egy dologra koncentrálnak: kiirtani az összes ellenállót. Ez némileg módosulhat abban az esetben, ha csak a rovgeneráló bugyrokot kell kiiktatni. Ez egyébként minden esetben legyen elsődleges szempont, ugyanis 4-5 ilyen generátor gyakorlatilag folyamatos utánpótlással képes ellátni az amúgy is





■ Egyenlő pályák, egyenlő esélyek: én gattlinggal megyek

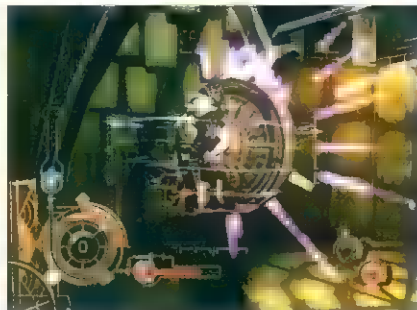
egyre nagyobb tömegekben támadó rovarokat. A lőszerűk szerencsére végtelen, de a program készítői nem voltak szívajosak: a pályák előre haladtával egyre elképzelhetlenebb (értsd: nehezebben belőhető) helyekre rakták ezeket a bugyrokot, és sok esetben zsákutcának bizonyuló területeken is ki kell irtani a kártevőket. Nagyan megkönnyíthetné a dolgunkat egy folyamatosan látható minitérkép, bár a külön lekerhető térkép természetesen segít a tájékozódásban: az ellenségek sárga, míg a rovgenerátorok lilás színű négyzetek formájában jelennek meg rajta. A pályák általában nem egyetlen helyszínből állnak, a kis kék négyzetekkel jelölt kijáratokon keresztül újabb részekre juthatunk el.

A program minden küldetés teljesítése után értékelni tevékenységünket. A legjobb értékelés az S (superior), utána következik sorban az A, B, C, és D. Erdemes arra törekedni, hogy a lehető legjobban teljesítsünk, ugyanis a megszerzett pontok század részét pénzben realizálhatjuk. Ezt pedig elkölthetjük mindenféle upgrade-re: erősebb páncélt, jobb célbefogó berendezés és jópár megvehető extra vár arra, hogy magunkévá tegyünk őket.

A kritikusoknak leginkább a játék irányításával lesznek orbitális problémáik, mert a Gunvalkyrie kimondottan az a fajta játék, ami erőteljesen degradálja gépünk kontrollérének élettartamát. Ezt akár kétféle módon is teheti: az egyik az, amikor idegességünkben behajítjuk a kontrollert a TV-be, a másik pedig, hogy rendeltetészerűen játszunk a játékkal – méghozzá jó sokat! A játék során nem egy esetben recseggett a controller a kezomban, pedig teljesen normális dolgokat akartam kicsikarni vele a programból. A GV irányítása egyébként relatíve egyszerű és egyértelmű, a nehézségek csak a légi akrobatikánál fognak előjönni, de azt szerencsére nem kell azonnal és tökéletes stílusban prezentálnunk (azaz ráérünk egy kicsit gyakorolni). Igen kedves gesztus a játéktól (főként az első pályákon), hogy ha valami új dologgal szembesülünk, akkor lepauszálja magát, és pár mondatban elmagyarázza nekünk a teendőket. A célzás rendszere azonban megér egy külön misét. A fegyverzetünk szintjének megfelelően rendelkezésünkre áll egy automata célbefogó rendszer, ennek viszont elég rövid a hatótávolsága. A távoli célpontok leküzdése vi-

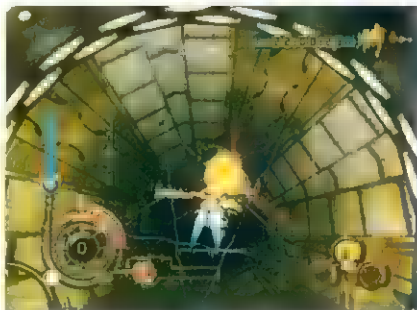


■ Hogy ezek sohasem fognak el...



■ Egy kicsit sokáig nyomtuk a plazma hook gombját

szont sima célzással is lehetséges (bár erre ne a gattlingot használjuk, mert az pontatlan). Ez annyit jelent, hogy simán becélzunk valamit a jobb analóg karral, és addig lövünk, amíg szét nem pukkan. Mindkét karakternek van egy speckó támadása is (a két analóg kart egyszerre kell benyomni), amit olyankor érdemes használni, ha nagy a tumultus körülöttünk. A speckó támadás a kék energiacsíkot fogyasztja – ezt menet közben feltölthetjük az ellenfelek után maradó kék gömböcskékkel, míg a piros gömbök természetesen az egészségünket javítják. Előbb-utóbb szükség lesz a plazma csákyánk használatára is: megfelelő célpontra rálöve amolyan Batmanes stílusban odahúzhatjuk vele magunkat. Legnegatívabb észrevételem az irányítás kapcsán az, hogy amikor a jobb analóg karral célzunk, akkor csak kb. 90 fokos szögben tudunk jobbra-balra forogni a célkereszttel. Ha éppenséggel tovább szeretnénk fordulni, akkor a bal karral (amivel



■ Szikrák között lavírozni eléggé extrém sport?

hősünket mozgatjuk) kell továbbfordulni. A PC-s egér-billentyűzet kombinációhoz viszonyítva kicsit furának tűnik, hogy miért nem fordulhatunk tovább, amikor a fel-le nézelődés ennél jóval nagyobb szögben lehetséges.

A Gunvalkyrie grafikai téren elég szépen megdobja az Xboxot. A poligonok sokan vannak, és szép, éles, nagyfelbontású textúrák borítják őket mindenhol. Nem egy esetben találkozhatunk olyan bump-mapping effekttel, ami például üvegszerű kinézetűvé teszi egy adott helyszínen a falakat. A modellek részletessége és animációja kimondottan jó, aktuális főhősünk ezen tulajdonsága pedig kiemelkedőnek mondható. A szaladgáláson kívül a repkedés is borzasztóan jól van animálva, a légi akrobatikázás kinézete pedig egyenesen élményszámba megy. A pályák méretben változóak, de nagy általánosságban elmondhatjuk rólunk, hogy elég nagyok. Sajnos nincs belőlük túl sok fajta, de ezt remekül ellensúlyozza a kidolgozottságuk. A felszíni pályák organikus képződményei a maguk furcsa mozgásával heves ravaszragatásra készítik a kezdő játékosokat. Igen pozitív viszont, hogy amit a térképen látunk, az benne is van a gép memóriájában: menet közbeni töltötetés nincs. A program nem fukarkodik a speciális effektekkel sem: a rakéták begyűjtésénél az egész kép bevibrál, mintha a tolosugár forró égéstermékének árnyékából látnánk a képet. A



korábban már említett rücskös felület effektek mellett a Nagfar's Pit savtengere is rendkívül látványosra sikeredett.

A Gunvalkyrie hangjáról is csak jót lehet mondani. Minden tökéletesen klappol: a zene szinte beleolvad a játékba, miközben a hangeffektek viszik a primet. Egyre több játék (nem csak Xboxon) támogatja valamelyik digitális kódolású térhangzás szabványt – a Gunvalkyrie „igazi” hangját egy Dolby Digital dekóderes házimozierősítővel lehet a maga teljességében kiélni.

A Gunvalkyrie igazából nagyon jó játék, de az irányítási problémák és a nehézségi szint hirtelen bekeményedése miatt nem sokan fogják végigjátszani (pedig még ezt is számolja a program). A végére még egy érdekesség: ha hagyjuk a gépet demózni, akkor szemtanúi lehetünk annak, hogy valójában hogy is kellene a játékkal játszani. Az illető (aki valószínűleg belső tesztter) olyan mesteri szinten használja a Gearskin hajtóművét, hogy szinte alig száll le a földre gyalogni. Nem semmi!

Sakman
sakman@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Nagyon szépen kidolgozott grafika
- Szép speciális effektek
- 5.1-es hang

■ NEGATÍVUM

- Nehezen megtanulható irányítás
- Néhány pálya után nagyon bedurvul
- Sokba kerül egy új controller...

■ BARÁTOK KÖZT

Zone Of The Enders (PS2)	01/10	86%
Gunvalkyrie		
Gungriffon (PS2)	01/06	84%

GRAFIKA ██████████ 92%

HANG ██████████ 87%

ÉRTÉK ██████████ 85%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.sega.com

FREEKSTYLE

NYAKTÖRŐ MUTATVÁNYOK VESZÉLYÉRZET NÉLKÜL

TÍPUS: AKCIÓ KÉZIKÖNYV: KIADÓ: EA FEJLESZTŐ: EA GYAKORLAT: MEGJELENÉS: 2002.06.05. PÁLYA: 1

Az extrém sportok kedvelői két csoportra oszthatók: akik művelik, és akik nézik. Utóbbi táborból azonban újabban egy harmadik csoport is elkülöníthető: akik mímelik. A PS2 irányítóját megragadva bárki lehet mondjuk vakmerő crossmotoros. ■ mindez nem jár azzal a kockázattal, hogy hetente gipszelik be az ember valamelyik tagját – maximum a sörhas gyarapodhat a lelkesedéssel egyenes arányban... A virtuális crossmotorozásnak megvan az ■ másik előnye is, hogy bizonyos fokig túl lehet tenni ■ valódi pilótákon. Már a címe is sejteti, hogy a Freestyle-ban most nem akármilyen stílusban motorozhatunk: ■ EA Big munkatársai olyan elképesztő pályákat alkottak, amiken a valóságban még a legőrültebb fickók sem mernének rajthoz állni. Száz méter magasakat ugratni, gyakran üvegfalakon, tűzkarikákon át: ez

csak akkor nem fekszi meg a pilóta gyomrát, ha a fizika törvényeit semmibe lehet venni, s egy elvétett ugratás csupán néhány másodperces lemaradást eredményez.



■ Mint látható: felfelé török

A Freestyle tehát távolról sem egy szimulátor, hanem egy ízig-veérg arcade cucc. A gyilkos sebesség, a döntött kanyarokkal kacskaringózó, elágazásoktól sem mentes pályák inkább emlékeztetik az embert egy Wipeout-futamra, mintsem crossversenyre. Vagy még inkább helytálló ■ SSX-szel, illetve a Sled Stormmal párhuzamot vonni, hiszen az EA Big eddig ezekkel alapozta meg ■ hírnevét.

Meg kell adni, hogy aki a snowboardos vagy ■ snowmobilos játékokat csípte, az garantáltan nem fog csalódnani a crossmotorosban sem. Az egyetlen, ami realiztikus ebben a játékban, az ■ pilóták személye. Mert bár az imént azt állítottam, hogy valódi pilóták nem mernének ■ Freestyle-ban rajthoz állni, azért mégis csak róluk mintázták ■ választható karaktereket. A motocross világának ■ legelvetemültebb vagányai, illetve a legszexisebb versenyzőnői küzdenek egymással. A motorosunk kiválasztása egy igazán tetszetős menüben történik: ahogy pörgetjük a srácok és csajszi neveit, úgy jönnek elő azok a távolból, de

egyesek kicsit ■ háttérben marad-

nak, ezzel jelezve, hogy őket még nem lehet választani. A zárt figurákat természetesen a legyőzésük árán tudjuk megnyitni. Az eredményes szerepléssel plusz motorokat is nyerhetünk, hiszen mindegyik versenyzőhöz több típus is dukál, noha először mindenki csak egy alapjárgánnyal rendelkezik.

Pályákból összesen 6 van (+ 3 szabad stílusú pálya), de bizony már a második megnyitása is rendesen leizzasztja a játékost, ugyanis mindegyik helyszínen három verseny kerül megrendezésre: az első kettőn csak dobogós helyezést kell elérnünk, és a harmadik a döntő futam. A játéktérmi trendnek megfelelően nem éppen realiztikus az ellenfelek intelligenciahányadosa, azaz nem túl kemények: a lemaradó játékos viszonylag gyorsan felzárkózhat. Még akkor is, ha esetenként úgy elszáll, mint a győzelmi zászló, amire pedig jó esély van, hiszen inkább a pályák



■ Nem inkább egy superwoman?!

azok, ami komoly kihívást jelentenek. Nem holmi földbuckák között kell megtalálni a megfelelő ritmust, hanem üvegfalakon kell keresztülszágulni, döntött kanyarokat kell a megfelelő íven venni, majd azokból pontosan ráhajítani az ugratókra, melyek olyan távolra repítik a versenyzőket, hogy szinte már több időt töltenek a levegőben, mint ■ földön. Sár maximum annyiban van jelen ■ játékban, hogy az ugratók előtt gyakran fel van ázva a talaj, ami természetesen lassít – így ott ki kell tapasztalni, hogy melyik sávban kell haladni. Többnyire azonban rámpákon gurulnak a kerekek, úgyhogy zömmel arról szól a dolog,

**Mike Metzger**

Született: 1975. 11. 19.
Lakhelye: Quail Valley, CA

A freestyle motocross egyik úttörője, aki rengeteg versenyt megnyert, de meg is fizette az árát. Mindaddig 20 törött csont van a kontóján, köztük mindkét karja és combcsontja, a hátán pedig jókora sebhely éktelenkedik. Stílusánál már csak a tetkői dilisebbek.

Leeann Tweeden

Született: 1973. 06. 13.
Lakhelye: Manassass, VA

Leeannek a szenvedélye a motocross, kommentátorként és szakújságíróként egyaránt jegyzik a nevét – ő a házigazdája a Bluetorch TV című, extrém sportokkal foglalkozó műsornak a Fox Sports Neten. Amikor nem térdig gázol a sárban, akkor „csak úgy mellékesen” még modellkedni is szokott.

**Greg „Albee” Albertyn**

Született: 1972. 10. 13.
Lakhelye: Dél-Afrika

Albee az egyik legmegbecsültebb versenyző. Több jelentős győzelmet mondhatott a magáénak, köztük amerikai és világbajnoki címeket egyaránt, és mindegyikért becsületesen megdolgozott. Visszavonulása óta motoros túrákat szervez az afrikai vadonba, ami még talán a crossmotorozásnál is veszélyesebb.

Jessica Patterson

Born: 1983. 09. 14.
Lakhelye: Tallahassee, FL

Miközben a korabeli lányoknak csak a házi feladaton, meg a fiúkon jár az esze, addig Jessica a női crossmotorozás első helyéért küzd, amit 2000-ben el is nyert. Amilyen bájos és kedves két lábon, olyan vad és gyors két keréken. A következő célkitűzése az, hogy a férfiak közt is első legyen.

**Clifford „The Flyin Hawaiian” Adoptante**

Született: 1973. 07. 13.
Lakhelye: Honolulu, HI

A „Szárnyaló Hawai-i” egy jó kedélyű vidám fickó, aki szeret együtt lógni az ő testvéreivel, ugyanakkor a crosspályán a profizmusáról híres. Jelenleg ő a vezéregyénisége a freestyle stílusnak, mely tízéves versenyzői karrierjének az eredménye, ami során sok-sok érmet vitt haza, köztük több X-Games aranyat.

Stefy Bau

Született: 1977. 02. 17.
Lakhelye: Milánó, Olaszország

Mindamellét, hogy Amerikában és Olaszországban egyaránt megszerezte a bajnoki címet a női motocrossban, hazájában a férfi versenyzőstályaiban is diadalmaszkodott, s az első nő volt, aki profi amerikai férfi futamon részt vett. Kislányos mosolyának köszönhetően a sajtó kedvence – nem úgy az ellenfeleinek.

**„Mad” Mike Jones**

Született: 1966. 03. 26.
Lakhelye: Export, PA

Már több mint egy évtizede járja a világot, s gyűjti a győzelmeiket, illetve a rajongókat Mad Mike. „Ott volt” a freestyle megszületésénél, mikor is megtalálta a sportot, ami elég örült a számára. Az új nemzedékek jónéhány trükköt köszönhetnek az ő munkásságának, köztük a Kiss of Death mutatványt.

Brian Deegan

Született: 1975. 05. 09.
Lakhelye: Omaha, NE

A Metal Mulisha vezére, ami afféle kemény srácok gyülekezete, ahova csak a legtökésebbek nyerne felvételt. A megjelenése alapján korai lenne őt elítélni, mert nem csak a pózolásban jeleskedik: a sportág leghajmeresztőbb trükkjei közül nem is egyet ő talált fel.



FREE STYLE



■ A sziktagolyó kerülendő!

hogy az ugratások sikerüljenek a lehető legjobban. A három alapszabály: ne térrünk repülünk ki a pályáról, jól érkezünk le, legfőképp pedig minél látványosabb mutatványokkal kápráztassuk el a közönséget. A levegőben különböző gombkombinációk hatására foghatunk bele a különböző trükkökbe, amiket aztán a lehető legtovább „ki kell tartanunk” – egészen a leékezés pillanatáig. Így megeshet, hogy még a leékezésünkkor is „benne leszünk” egy mozdulatban, ami természetesen egy óriási buktát eredményez, viszont ha valóban a legutolsó pillanatban ülünk vissza a nyeregbe, azt külön bónusz pontokkal honorálja a játék. Amikor huzamosabb időt töltünk a levegőben, úgy egyszerre akár több trükkel is kombinálhatunk, szóval minél jobban használjuk ki a levegőben eltöltött időt, annál több bónuszt kapunk. Ez pedig egyáltalán nem mellékes, hiszen a jutalom nem csak pontokat jelent, hanem boostot is. A turbó pedig létszükséglet. Azzal tudunk gyorsan az élre törni, és azzal tudjuk az ugratások intenzitását szabályozni. Ha nincs elég szuffla, akár le is mondhatunk arról, hogy keresztülugrassunk a beüvegezett karikákra, amik pedig extra pontokat eredményeznek, s így újabb turbóval gyarapodunk. Amennyiben viszont elkapjuk a ritmust, a folyamat mintegy önmagát gerjeszti, s szinte egyfolytában a maximumon van a boost kijelzője. Az említett műszer két részből tevődik össze: egy szürke csik mutatja a turbóozható mennyiséget, ami mellett egy piros is töltődik, annál gyorsabban, minél változatosabban produkáljuk magunkat. Ha azt sikerül csordultig töltenünk, akkor rövid ideig a ún. freekout állapotba kerülünk, amivel jelentősen felgyorsulnak a már amúgy is elég gyors események, és ilyenkor tudjuk kivitelezni a legeszeledebb (négygombos) trükköket.

Hogy milyen gombkombinációkkal tudjuk extrém mozdulatokat előcsalni, az szerencsére nem titok, mi több: a karaktereknél a „Trick Book” opcióval nemcsak megnézhetjük őket,



■ Ez ám a kunszt: tűzkarikán át, szőrözve

hanem arról is informálódhatunk, hogy a listából melyeket sikerült már kivitelezni. A mozdulatok természetesen a szakzsargon szerint vannak megnevezve, de egyébként a kommentátor is bemondja verseny közben, mi az, ami éppen látható.

A játék üzemmód-választéka valószínűleg nem lep meg senkit, aki már játszott hasonló anyaggal. Karriert építeni az ún. Circuit móddal lehet, ugyanakkor a már megnyitott pályákon külön-külön is versenyezhetünk a Single Race móddal – akár két játékosal is, osztott képernyőn. A futamokon kétfajta szabály lehetséges: vagy csak a helyezés a fontos, vagy emellett van egy bizonyos pontkövetelmény is. Kizárólag a pontok számítanak viszont a Freestyle módnál, hiszen ennél három kaszkadór pályát próbálhatunk ki, melyeken körök nincsenek – csak szétterhétő üvegek, meg szédületes ugratok. Végül van még egy Freeride mód is, amivel pedig magányosan látogathatunk el a versenypályákra, s korrekordok felállításával szórakozhatunk.

A Circuit mód sajátossága, hogy ahogy haladunk előre, egyre fejleszthetjük a kedvenc karakterünket. A következő jellemzők vannak nyilvántartva: gyorsaság, boost, irányíthatóság, ugratás, leékezés. Amikor túljutunk egy pályán, ezekhez tölthetünk bizonyos mennyiséget, pontosabban szétoszthatunk közöttük egy fix összeget, melyekhez jön még a különféle motorok által újabb plusz egységek, s így alakul ki a versenyzőnk tudása, amit persze a gyakorlatban is érezhetünk.

A játék grafikája nem igazán káprázatos, de rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal, amik a kitűnő versenyjátékok ismérvei: gyors, és nincs kódolás. Utóbbi dolog különösen pozitív, figyelembe véve, hogy a pályák óriásiak, és amikor 100 méteres magasságokba szökkenünk, jókora területre van rálátásunk. A karakterek személyiségei is szépen ki lettek domborítva, köszönhetően annak, hogy remek animációval, sőt mimikával látták el őket, s így a köztes helyeken (karakterválasztás, karakterfejlesztés) klasszul tudják produkálni magukat. Amennyiben például sokáig nem nyomjuk meg a „tovább” gombot, egyre türelmetlenebbül téblábolnak: vakaróznak, a fülüket piszkálják, mi egymás. A versenyek előtt pedig szokásuk a másikat hergelni, beszólni a riválisnak.



■ Nem semmi! Vagy mégis?

Nem túl realiztikus, de azért jópofa, hogy még menetközben is akad egymáshoz pár „kedves” szavuk, így ha a sisakjáról nem is ismernénk fel, ki vágott épp elénk. A hangja alapján tisztában lehetünk vele. Újabb adalék a pörgős hangulathoz a vágnyi fickókhoz illő vágnyi zene, jóllehet nem is vár mást az ember. Viszont ha már belementünk az audio taglalásába, a futólág már említett kommentátor is dicséretet érdemel, ugyanis a szövegei sokat segítenek, főleg a még tapasztalatlan játékosnak. Például amennyiben boost nélkül akarunk gyorsulni, úgy jelzi: előbb néhány trükköt be kéne mutatni. A motorhang viszont szörnyű. Hiába megyünk egyfolytában csutka gázzal, a motor úgy csuklik, mintha „félrenyelt volna”, ráadásul mindegyik motorhoz ugyanaz a kávédaráló recsegés párosul.

A Freestyle végül is nagyon hasonló lett SSX-hez és a Sled Stormhoz, ami kétféleképpen is értelmezhető: ugyanolyan jó móka, de végtére is ugyanolyan. Sok újdonságot tehát nem tartogat, viszont a jól bevált recept alapján ezt a játékot sem tudták elrontani.

V. Z.
vzoli@ipma.hu

■ POZITIVUM

- Ótári nagy pályák
- Jól animált motorosok
- Sok megnyerhető cucc

■ NEGATIVUM

- Gyenge motorhang
- Idétlenül kinéző esések
- Túlságosan is SSX-es

■ BARÁTOK ÍJEST

- MX Superfly
- Freestyle
- Atari MX Rider 02/03 80%

GRAFIKA

80%

HANG

20%

ÉRTÉK

81%



TEST DRIVE

MÉG EGY ESÉLY A BIZONYÍTÁSRA

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

EMLÉKÉNY

2002.08.04. NTSC



■ Ezt a repülő verdát még Fantomas is megirigyelné

Talán nem is létezik olyan emberke ■ mai játékosok között, aki nem ismeri, vagy legalább ne hallotta volna a Test Drive nevet. A C64-es hősi időkben kétségkívül alapműnek számított, csakúgy, mint ■ kor másik koronázatlan királya, a Street Rod. A Test Drive volt ugyanis az első olyan „autószimulátor”, ahol tényleg a volán MÖGÉ ülhetünk, és jobbnál-jobb sportkocsikat vezethetünk egy kacskaringós, meredek hegyi szepentinén. A grafika abban az időben szemet gyönyörködtető volt (pedig hol volt akkor még bármiféle, a maiakhoz hasonló 3D-s engine...). A játék sikere ezzel még korántsem ért véget – ugyanis ■ folytatás, a Test Drive 2 talán még szebbre és élvezhetőbbre sikerült. A sorozat harmadik tagja ugyan már nem volt az igazi, de az első kettő kétségkívül minden dicsőregetéssel megérdemelt, hosszú órákat, napokat lehetett eltölteni ezekkel a játékokkal. Teltek, múltak az évek, a C64 csillogása pedig leáldozott. Hosszú szünet következett, majd megjelent ■ Playstation. Erre ■ konzolra 3 baklövést is elkövettek a készítő, név szerint a 4., az 5., és a 6. részt, (nem beszélve ■ Off Road borzalmairól) melyek nem voltak méltóak a TD névre. A grafika az akkori elvárásoknak egész egyszerűen nem felelt meg – mint ahogy a játszhatóság és ■ játékélmény sem. A Need For Speed, majd később a Gran Turismo simán és nyom nélkül lemosták a pályáról. Felmerült, hogy talán – az újabb ku-



■ A gyorsulási versenyen bizony jobb ■ Supra

darac elkerülése végett – kiveszik a stafétabotot a Pitbullos fiúk kezéből, és egy másik csapat kapja meg a fejlesztés lehetőségét. Végül mégsem így történt, ebből következően némi kétkedéssel fogadtuk az új – immáron sorszám nélküli – folytatást. A készítő sok mindent ígértek: teljesen realisztikus pályákat, élethű irányítást, álomszép grafikát. Állításuk szerint ez ■ rész az újgenerációs konzol(ok)on visszaadja ■ ma már kissé kökorzakinak számító első Test Drive-ok felejthetetlen hangulatát.

A játékot elindítva egy elég közepszerű intro után meglepően nagy számú lehetőség közül mazsolázhatunk: Először is van ■ szokásos Quick Race verseny, ahol tét nélkül nyomhatjuk a gázt, gyakorolhatunk, ismerkedhetünk a helyszínekkel (gondolom itt nem kell tovább ragozni ■ teendőket). A Single Race menüpont már valamelyest érdekesebb, mivel ide belépve további 5 lehetőség tárul szemünk elé. Első az ún. Linear Race, ahol egy-egy adott városban egyik ponttól a másikig kell eljutnunk. Ezek a szakaszok meglehetősen hosszúak (néha a kontrollerünk fogja bánni, ha az utolsó pillanatban – bénázásunknak ill. a szemét ellenfeleinknek köszönhetően – mégsem a megfelelő helyen érünk célba). A második versenymód tulajdonképpen ennek a párja, azaz ■ Circuit Race, melyben adott számú kört kell lerónunk. A Navigation Challenge egy kicsit rázósabb dolog: itt ugyanis az instrukciókat (jelen esetben a menetirányt) csak az utolsó pillanatban jelzi ki a gép, addig szinte „vakon” autózunk. A Cop Chase felirat láttán a játékosok szeme biztosan felcsillan. Igen, itt a törvény oldalán állunk, és rendőrautókkal kell üldözni, majd elkapni ■ rosszfiúkat, méghozzá nem is mindennapi verdákkal, hanem például Ford Mustang GT-vel vagy akár egy Dodge Viper GTS-sel kell lefűlelnünk ■ gyorshajtókat. (Akárcsak ■ NFS: Hot Pursuit-ban.) Ezeknél a versenyeknél ■ időnek is fontos szerepe



■ Ez nem a megszokott pozícióra!

van, amit a Checkpointokon áthaladva ill. a pályákon elhelyezett ugratókat használva növelhetünk. Az igazi nagy királyság azonban a Drag Race név alatt lapul – ez pedig a néhai Street Rod emlékére idézi: ki kell hívni egy gyorsulási versenyre az ellenfelet, ahol az győz, aki előbb átlépi a néhány száz méterre lévő célvonalat. Itt nem választható az automata váltó – de talán jobb is, mert használatával túlságosan könnyűvé és érdektelenné válna a verseny. (A Story módnál győzve el is nyerhetjük a tűzmintás Rees'e



■ Kis barátom, rossz felé vetted az irányt!

autót.) Visszakanyarodva a játékmódokra, nem hiányozhat a szokásos többjátékos Multiplayer mód sem.

A végére pedig az Underground verseny, más néven a Story mód maradt. Egy illegális versenyre nevezünk be, melyet nevezünk csak egyszerűen utcai bajnokságnak. Hat versenyző küzd egymás ellen a négy város, Tokió, San Francisco, London és Monte Carlo utcáin. Nekünk pedig – ha nem is mindig elsőnek, de – legalább harmadikként kell áthaladnunk a célvonalon. A versenyek javarészt éjszaka vagy szürkületben kerülnek megrendezésre a forgalmi dugók elkerülése végett. Valakik azonban rendszeresen értesülnek erről a nem

OUTLAW GOLF

■ A GOLF NEM A NYUGODT EMBEREK SPORTJA

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZŐ

MAGASZÁR

2002.06.12. NTSC

Sírály, itt az első golfprogram Xboxra! Nagy huncut ez a Simon (a cipész haverjával egyetemben), ugyanis elég jó helyről koppintottak – az Outlaw Golf ugyanannak az irányvonalnak a képviselője, amelyet ■ Hot Shots Golf 3 PS2-n már olyan nagyszerűen prezentált egy pár hónapja. Kétféle golfprogram létezik ugyanis a jelenlegi játékinál: a komoly szimuláció (lásd pl. ■ Tiger Woods-sorozat), és a könnyedebb, egyúttal humorosabb, rajzfilmszerűbb bohóckodás (erre jó példa a HSG-saga). Az utóbbiak persze nyilván azért születnek, hogy a komoly, ám egyúttal nem túl sok embert lekötő sportágat a szélesebb közönséggel is megszerettesék – azaz gyakorlatilag feldobják valamivel az átlagember szemében nem túl izgalmas, sőt kifejezetten álmosítóknak tűnő labdaütögetést.

Ilyesméről van szó itt is, néhány kifejezetten érdekes újdonsággal megspékelve. A program alapvetően háromféle játékmódot kínál, még-hozzá a gyakorlást, ■ különféle minijátékokat és egy karriermódot. Eddig semmi egetverő újdonság, ez tulajdonképpen minden egyes egyéni sportjátékra igaz. A minijátékokhoz soroltam be az egyszerű versenyeket is, ahol a három lehet-

séges pálya közül ki kell választanunk, amelyiken indulni szeretnénk, és ott – a golf szabályainak megfelelően – diadalmaskodnunk kell (mindegyiken 18 lyuk áll ■ rendelkezésünkre). Ezen-



■ Aki ügyesen kezeli ■ kamerát, nem csak a golflyukakba nyerhet bepillantást...

külül még hét egyéb versenyzési lehetőség áll a rendelkezésünkre, amelyeket itt és most a helyszűke miatt nem kívánnék egyenként részletelesen ismertetni. Mindenesetre meglehetősen érdekes darabok is akadnak közöttük (pl. a lyuk közvetlen közelében használatos, gurító – putter – ütőn kívül csak egyetlenegy másikat vihetünk magunkkal, avagy egy társunkkal együttműködve kell ■ lyukba juttatni ■ labdát). Egy kivételével (ez egy kétszemélyes verseny) mindegyiket játszhatjuk akár négyen is, ami igen szórakoztató megoldás – már persze ha akad a környékünkön négy kontrollert. Az emberi ellenfeleket bármikor pótolhatjuk gépekkel is, de ha kívánjuk (és olyan típusú versenyszámról van szó), magányos farkasként is nekvívághatunk. A játékok legtöbbször igen élvezetes, de azért akad köz-

tük igencsak idegőrlő feladat is – ■ program tehát ebben sem különbözik ■ szokványos felhozzataltól.

A karriermód (ami értelemszerűen egy játékosra lett kitalálva) gyakorlatilag úgy zajlik, mint ha az előzőekben említett minijátékokat valamiféle keretbe foglalnánk. Kiválasztunk egy versenyzőt, majd azt, hogy melyik golfpályát szeretnénk betörni. Minden pálya tíz különböző versenyt tartalmaz, amelyek kizárólag az előbb említett feladatokból tevődnek össze – és jó szokás szerint lehet új karaktereket, pénzt, felszerelést, ruhát, és a karakterekre elszórható skill-pointokat nyerni. Ellenfelünk minden esetben a gép lesz – vagy egy másik versenyző, vagy az idő, esetleg egy elérendő pontszám képében.

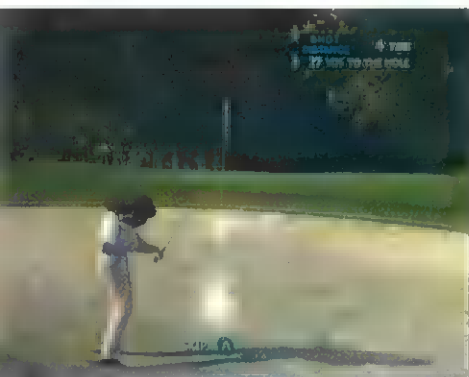
Összesen tíz karakter szerepel a játékban, persze a hozzájuk tartozó „fegyverhordozó”-ikkal együtt, de hogy normális esetben egy golfpálya százmérföldes közelébe sem engednék őket, az holtbiztos. Akad itt japán domina a szexrabszolgájával, egy kicsit „melegebb” vidékről származó, nem kissé egocentrikus spanyolajakú figura, egy nemrég szabadult börtöntöltelék, egy ifjú New York-i hölgy, aki nappal a Columbia Universityn a molekuláris biológiát tanulmányozza, éjszaka pedig külföldi üzletemberek tanulmányozzák ■ ő biológiáját a Rózsaszín Flamingó névre hallgató helyen (utóbbiról valami azt súgja, hogy nem felsőoktatási intézmény – vagy legalábbis nem a szokványos tantárgyakban...). Nem sorolom fel itt sem az összeset, mert felesleges – tulajdonképpen ■ kinézetükön, az animációikon és ■ dumáikon kívül csak niansznyi eltérések vannak közöttük, ergo szinte csak a szimpátia dönthet egyikük, avagy másikuk mellett. No meg az, hogy megnyertük-e őket – alaphelyzetben ugyanis csak négy karakter közül válogathatunk, a többi a karriermód megfelelő versenyeinek megnyerése (avagy egy Vári Zoli boszorkánykonyhájában főtt cheat-kód bevitel) után kapjuk meg. Mindenesetre azt el kell ismerni, hogy noha a megálmodójuk részéről egy kissé piszkos fantáziát feltételezünk, ennek ellenére egytől egyig tők jó fejek és be lehet rajtuk tojni ■ röhögéstől. A felszerelések ellenben teljesen szabványosak: többféle ütő- és labdafajta közül lehet választani (természetesen itt sincs meg mindegyik alaptól), ezek pusztán a fizikai tulajdonságaikban térnek el egymástól (pl. amellyel golfütőtől nagyobb ütőtávot érhetünk el, azzal nehezebb egy pontos találatot bevinni stb.), illetve abban, hogy a kezdőknek, a haladóknak, avagy ■ profiknak ajánlják-e.

Sokkal fontosabb újításokat hoztak az alkotók magában a játékmenetben, és emellett már nem mehetünk el szó nélkül. Versenyzőnk rendelkezik ugyanis egy úgynevezett „idegesség-méterrel”, vagy „kedélyállapot-mutatóval” – hívja mindenki úgy, ahogy tetszik. A lényeg: két irány van, lehetünk rossz, avagy jó passzban – méghozzá egy többfokozatú skálán. Egy jól sikerült ütés vagy kiválóan teljesített szakasz javítja, egy elbénázott nyelés vagy egy „kellems” erdei vagy vízi túra pedig erősen lerontja az értékét. Ez azért fontos, mert egy jókedvű (íteni szóhasználatlál elve smokin’ állapotban lévő...) versenyző sokkal biztosabb kézzel hajt végre egy ütést, mint egy vöröslő képű idegromcs. Ennek mondjuk megvan ■ valóságalapja, az tuti... Élelmesebbek már mondhatnák is,



■ **Aha – belöttem magam, mindjárt letörölöm**
■ **pólódról azt ■ smiley-jelet!**

hogy ez egy ördögi kör, mert minél többet rontok, nyilván annál rosszabbul is ütök – no, azért nem teljesen így van, az ügyesebbek vissza tudják hozni az agyhalál széléről is a játékost (persze ez nem egy könnyű feladat). A jöke-dünk tuningolásának egy érdekes és meglehetősen sajátos módja az is, ha a beszédes nevű beat-módba lépünk: ekkor egy vonalon (meglehetősen gyorsan) haladó mutatót az adott intervallumban egy gombnyomással megállítva érdekes animációkat lehetünk tanúi – versenyzőnk (mindegyik a rá jellemző módszerrel) kegyetlenül elkezd gyepálni az ütőhordozóját, csak hogy levezesse az idegességét. (Végül is jobb, mint a fűvet verni, az tény...) Ennek életbe léptetéséhez azonban nyernünk kell előtte egy beat-mode tokent. Ezzel sakkozhatunk is valamennyit, mert nem kötelező azonnal felhasználni, és akár a habzó száju baromból is szelid tekintetű báránykát varázsol egy röpké szempillantás alatt (már persze, ha sikeres volt ■ említett kis ügyességi próba).



■ **Gondoltam, hogy a melegem egy homokos helyen érzik jól magukat...**

Az előző bekezdés akkor kap igazán értelmet (mert eddig pusztán csak jópofaságnak is tűnhet), amikor szembesülünk az irányítással. Az Outlaw Golfban szakítottak a már-már hagyományossá váló „kétszer kell megnyomnom a gombot, aztán már küldi is a bogyót” irányítással, ugyanis a jobb analóg karral működik a dolog. Ameddig hátrahúzzuk, olyan erővel üt, majd egy hirtelen előretolással hajtja végre a tényleges mozdulatot. Ez önmagában még nem lenne baj, mert így is megoldható – a gond az, hogyha az előrelendítésnél nem hajszálpontosan egyenesen sikerül a kart előrenyomnunk, akkor belevisz az ütésbe (több-kevesebb erővel) egy nyesést is! Ez sok alkalommal azt eredményezi, hogy egy – jó félpernyi időnkbe kerülő beállítással, azaz tekintettel léve a terepre, a szélre, az ütőre, a csavarásra – elvégzett célzás marhára nem oda fog menni, ahová annak kellett volna. Ilyen esetben szinte kézzelfogható egy-egy sűrűbb facsoport, mesterséges tó, avagy homokcsapda vonzereje... Ami azt illeti, a „széltvág az ideg-méter” a játékban telitalálat: pontosan ugyanolyan arányban kellett nekem is szétverni a körülöttem lévő dolgokat tesztelés közben,



■ **Ilyen az, amikor egy dominánál rosszul sül el valami...**

hogy kicsit lenyugodjak (pár doboz cigim is ráment erre ■ kö... könyörtelen játékra). Ennek tetejében ■ gépi ellenfelek piszok mód jól is játszanak – szégyen, gyalázat, de alig-alig tudtam versenyt nyerni. Nagyon sok játékkora kell ahhoz, hogy profinak vallhassuk magunkat a kezelésben – és az sem árt, ha ügyesebben kezeljük az Xbox kontrollert, mint ■ saját ujjainkat. A helyi Xbox-guruk szerint ugyan egy jó óra alatt bele lehet jönni – az én véleményem szerint ehhez azért kicsit több idő kell. És egy újabb móka, ami kizárólag multiplayer-nél érdekes: ha a társunk üt, és mi szemfülesen nyomogatójuk az A gombot, az ő kontrollere elkezd rezegni – a várható anyázást/röhögést el lehet képzelni...

Térjünk rá ■ értékelésre, mert kiszaladunk a helyből. A játék grafikája szép – de semmi több. Tulajdonképpen a Hot Shots Golf 3-mal szemben egyedül a magasabb felbontás és részletesebb textúrák, valamint a kidolgozottabb vízefekt jelent némi előnyt, ám ■ feledjük, hogy ez egy nagyobb tudású konzol, ezért is kapott ■ értékelőben a példával szembeállítva kisebb pontszámot. Semmiféle lassulással nem találkoztam, egyedül a különböző textúrák közötti átmeneteknél volt némi megjelenítésbeli zavar, de az is nagyon ritkán fordult elő. A pályák változatosak, de nagy kár, hogy mindössze háromféle tereppel találkozunk: városi (New Jersey, Turnpike Valley Country Club), erdei (Crusty Leaf Country Club) és sivatagi (El Diablo Country Club). Napszakok és időjárás nincsenek (mondjuk nem láttam még golfközvetítést egy hóihar vagy egy monszun közepéről, ■ is igaz). Itt ■ pozitívumot az jelenti, hogy a minijátékok extrémebb feladatai között igazi különlegességek is akadnak (célba lövés avagy „távolba ütés” stb.). A játékosok animációja sok mozgásfázisból áll és aprólékosan kidolgozott – nagy kár, hogy ■ átvezető jelenetek (öröm, bánat, bunyó) kicsiny számuk miatt viszonylag hamar megunhatók. Viszont külön kiemelném a közönséget, amely amellet, hogy mutatós, és mozog is: ha feljűk fordulunk ütés közben, odébb szaladnak, ha közéjük gurul a labda, félreugranak – sőt volt rá példa, hogy ügyesen fejbe is löttem az egyiküket. A golfabda fizikája és a környezeti elemekhez viszonyított mozgása (értem ezalatt, hogy hogyan fújja ■ szél, hogyan gurul ■ lejtőn, és hogyan pattan meg ■ különféle talajtípusokon és akadályokon) teljességgel



■ **Mi ■ helyzet szakadtám, a Pepsi-szigeten is van egy golfpálya?**



■ **Csalás! ■ kráter már ■ üstökös becsapódása előtt megvolt!**

megtelem az elvárásoknak. A zenét ritkán szoktam értékelni, most sem teszem – vagy tetszik, vagy nem – a hangok viszont nagyszerűek. Minden egyes játékos szinkronja és a közönség bekiabálása is roppantmód eltalált, de ami viszi a primet, az mindenképpen a kommentár. Egyrészt menet közben mindenkiel szemben roppant táhó (persze poénosan és bizonyos határon belül), amit én kifejezetten csipek; másrészt amit a lyukak bemutatása előtt művel, az teljesen röhejes (néha nem is arról beszél, amiről kéne... receptet és hasonlóságot okosságokat ecsetel). Ezt megfajeli az idióta hanglejtése és kiejtése – bravó! Mondjuk nem csoda: az úriembert Steve Carrellnek hívják és a jenkai The Daily Show nevű TV-műsor egyik vezetője (nem ismerem a műsort, de ■ South Park-gazda Comedy Centralon találtam rá, és ez azért sok mindent elárul...). Fontos negatívum még ■ Xboxon szokatlanul hosszú töltötési idő – főleg a pályák betöltése tart sokáig.

Nohát, nohát – érdekes kis játék ez. Nem rossz, de kétségkívül megvannak a hibái. Az alapkonceptiót értem: dobjuk fel a golfot egy kis humorral (mert a játék veleje végül is ez lenne) – de akkor hova ez az irányításmódi és ■ gépi ellenfelek keménysége, mert így pont azoknak megy el tőle a kedve, akik emiatt kószolnának bele. Sokfajta játékmód van, de ■ pályák száma ezzel szemben nagyon kevés (bár van egy pár különlegesség is). Mindegy, végül is az első (még hozzá kellemesre sikerült) próba Xboxon – aki akarja, várja meg a többieket (a komolyabb stílusú Tiger Woods 2k3 valamikor télen érkezik). Addig viszont el lehet vele pepecselni az időt, mert a golf nagyon szórakoztató kis játék – és ebben a formájában jóval olcsóbb is, mint az életben.

Kozi
kozi@ipma.hu

■ POZITÍVUM

- Sajátos feldolgozása a laikus számára döngunalmas sportnak
- Érdekesek az újítások
- A kommentár frenetikus

■ NEGATÍVUM

- Borzasztóan nehéz a gép ellen nyerni
- Az irányítás igencsak szivatós
- Néha sokat tölt

■ BARÁTOK KÖZT

- Hot Shots Golf 3 (PS2) 02/05 87%
- Tiger Woods PGA Tour 2002 (PS2)
- Outlaw Golf

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK



■ 4 játékos ■ NTSC ■ www.simonsays.com

GUN METAL

A KÉT LÁBON JÁRÓ ROBOTREPÜLŐ

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

MÉG JELENÉS

Abban az időben, amikor a házak tetején gomba módra kezdtek szaporodni a parabolaantennák, az emberfia számára hatalmas élményt jelentett, hogy a Magyar 1 és 2 helyett már 15-20 csatornán lehetett végigzongorázni. Magam is átestem ezen a tévzési lázon: mindegy, mi volt a képernyőn, max. két perc múlva úgymint másikk csatornára váltottam. A Transformers viszont azon kivételes műsorok közé tartozott, melynél hajlandó voltam szünetet tartani. Ifjú koromra való tekintettel nagyon csíptem a japán rajzfilmsorozatot, s bámultam, miként változnak át mindenféle koszik szuper vadászrepülőgépekké. Noha Transformers-játék mostanában nem várható, a Gun Metalban most egy nagyon hasonló jármű kapta a főszerepet: egy tíz méter magas lépegető, ami egy gombnyomásra képes vadászgéppé alakulni.

Ez az ún. Havoc páncélzat egy nem mindennapi harci jármű – még abban az időben sem, amikor a Gun Metal játszódik. A helyszín a Helios bolygó a távoli jövőben, ahová az után menekült az emberiség, hogy a Földön csaknem kiirtotta a fajtánkat egy idegen invázió. Eleinte úgy tűnt, végre nyugodtan élhetnek az újdonsült telepések, de a békés hétköznapok csak addig tartottak, míg az ellenség fel nem fedezte a menedékhelyet. A háború ott folytatódott, ahol abbamaradt – és nem éppen kedvezően alakult. Már csak egy remény maradt: a Havoc páncélzat prototípusa.



■ Az anyahajók harca – persze azért én is besegítek

Az emberiség számára ilyen drága gépet persze nem biznak akárkire – így esik ránk, azaz a játékosra a választás. Eleinte mondjuk úgy tűnhet, hogy rossz volt a választás, mert alighanem csupán néhány perc játék szükséges hozzá, hogy a lépegetőnkből fénycsóvák törjenek elő, s az egész szerkezet a darabjaira hulljon. No igen: az ellenség hadereje valóban nem semmi, úgyhogy jó párszor újra kell kezdenünk már az első küldetéseket is. Töménytelen mennyiségű tankot, bombázót és csapatszállító repülőt kell kilőnünk, hatalmas anyahajókkal kell megküzdenünk, ellenséges bázisokat kell megsemmisítenünk.

A járműünket harmadik személy perspektívájából látjuk, hiszen egy „átalakuló mech” esetében nagy kár lett volna lemaradni a metamorfózis animációjáról – a hasonló játékokban alkalmazott belső nézetet hanyagolták. Utóbbi tény ellenére senkinek nem lehet az a hasfájása, hogy „nem látom az ellenséget a figurámtól”, ugyanis ha szükség van rá (például egy repülőre célzunk gyalogosan), azért mégis akad egy bizonyos belső nézet, amire automatikusan átvált a játék – méghozzá remek érzékkel. Többek közt ennek is köszönhető, hogy az irányítás mondhatni tökéletes.

Ritka az olyan játék, aminek a kezelését alig kell tanulni, viszont a Gun Metal egy ilyen. A karok és gombok kiosztása eleve úgy alakul, hogy elképzelni se lehet praktikusabbat: a bal karral mozgunk, és a jobbval célzunk, repülőgépre váltva pedig – minthogy nincs szükség célzásra – a jobb karral a tolóerőt adagolhatjuk. Nagyszerű dolog a félautomata célzás is, vagyis hogy vertikális irányban automatikusan célra állunk. (Gondot legfeljebb az az eset okozhat, amikor egy repülő és egy tank egyaránt előttünk helyezkedik el, és még véletlenül sem azt fogjuk be, akit akarunk. Bár ez sem nagy gond, hiszen a célzó funkció egy gombnyomással kikapcsolható.) Szóval a több tonnás gépezet öt perc játék után máris kezes bárányként viselkedik a parancsnokságunk alatt, s az irányítás buktatói helyett magával a játékkal foglalkozhatunk.

A Gun Metal nagyban épít arra, hogy a játékosnak terveznie kelljen, illetve szüksége legyen tapasztalatokra. Agyatlan lövöldözéssel itt senki sem ér célt, mert nem arról van szó, hogy adott számú ellenfelet kell likvidálni, hanem bonyolultabb hadműveletekben kell közreműködnünk a lehető a leghatékonyabban.



■ A bombázók sajnos nem hagynak energiát tankolni

Ebbe az is belefér, hogy bizonyos ellenfelek kilövését meghagyjuk a velünk harcoló tankoknak, és mi gyorsan szárnyakat növesztünk, majd szélesebben arrébb repülünk egy kilométert, mert egy másik helyen nagyobb szükség van ránk. A parancsnokunk folyamatosan mondja be a rádióba, hol a legkritikusabb a harci helyzet, no és persze egy radar is mutatja a dolgokat. Az általánosan elfogadott trend szerint piros pontok jelölik az ellenséget, és kékek a sajátjainkat, továbbá X-szel kerülnek kijelölésre az aktuálisan fontos események, zölddel pedig az energiatöltő helyek, és a lehetséges lőszerutánpótlások. Ami azt illeti, utóbbira igencsak szükségünk lesz.

A Gun Metal nagyban épít arra, hogy a játékosnak terveznie kelljen, illetve szüksége legyen tapasztalatokra. Agyatlan lövöldözéssel itt senki sem ér célt, mert nem arról van szó, hogy adott számú ellenfelet kell likvidálni, hanem bonyolultabb hadműveletekben kell közreműködnünk a lehető a leghatékonyabban. Ebben az is belefér, hogy bizonyos ellenfelek kilövését meghagyjuk a velünk harcoló tankoknak, és mi gyorsan szárnyakat növesztünk, majd szélesebben arrébb repülünk egy kilométert, mert egy másik helyen nagyobb szükség van ránk. A parancsnokunk folyamatosan mondja be a rádióba, hol a legkritikusabb a harci helyzet, no és persze egy radar is mutatja a dolgokat. Az általánosan elfogadott trend szerint piros pontok jelölik az ellenséget, és kékek a sajátjainkat, továbbá X-szel kerülnek kijelölésre az aktuálisan fontos események, zölddel pedig az energiatöltő helyek, és a lehetséges lőszerutánpótlások. Ami azt illeti, utóbbira igencsak szükségünk lesz.



CRASH

■ „DESTRUCTION” DERBY

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

2002.09.07. PAL

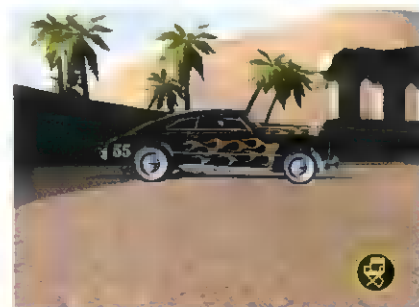
Ha azt nevet halljuk, hogy Destruction Derby, akkor szerintem mindenki egyre gondol – mégpedig egy tomboló arénára, ahol a legkülönfélébb autók másodpercek alatt egyetlen óriási roncsalmazzá válnak. Bizony, ez egy vad, igazi „autózúzó” játék volt még a Playstationös időszakban – és bizony nem is véletlenül vált egykoron óriási sikerre. Mi sem bizonyítja ezt jobban, minthogy három rész is készült belőle (DD, DD2 és DD Raw). A játékosok itt igazán szabadjára engedhették a „piszkos” fantáziájukat – már persze azok, akik ezt autókkal, nem például Duke Nukemmel akarták megtenni. Gépeinkről leszaggathattuk az ajtókat, a lökhárítót, a motorháztetőt és még ezer más, „felesleges” kasznielemet, s mivel ezelőtt ilyet nemigen tehetünk meg egyetlenegy játékban sem, így



■ Szemet szemért!

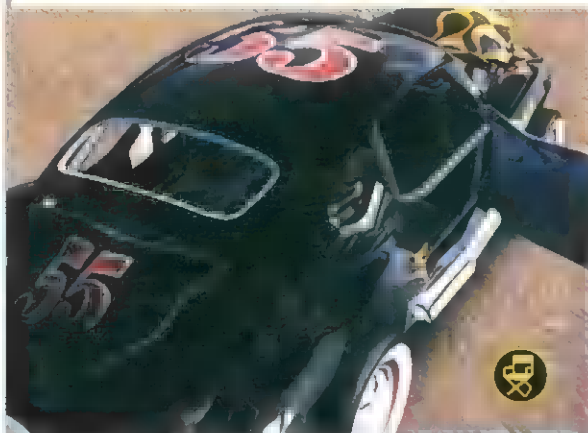
örült, eszement autós játék (itt jegyezném meg, hogy az USA-ban egyébként Totalled! néven jelent meg). Nagyjából annyi a lényeg, hogy választunk egy gépcsodát, beküldjük az arénába és összezúzzuk a többieket. Igaz, azért ennyire nem egyszerű a dolog, mert a mai trendek ennél már jóval többet követelnek – úgyhogy a készítőik kicsit megspékelték a régi alapszíztémát. Sajnos a játékmódok terén nem kimondottan nagy választék, mindössze az arcade, a career és a többjátékos mód választható. Az arcade-ban eleinte mindössze néhány pálya, illetve autó található, itt tulajdonképpen megismerkedhetünk a követelményekkel, az ellenfelekkel és autóink viselkedésével. Különösebben nem nagy szám – mint ahogy a többjátékos mód sem az. Itt akár négyen is nyomhatjuk az „ipart” – ami még egészen élvezetes is lenne, ha rendszeresen belátnánk a terepet, ezzel szemben saját autónkon kívül nem nagyon látunk semmit.

A Career opció ezekkel ellentétben viszont egészen élvezetes és sokoldalú lett. Nevünk megadása után kiválasztjuk a kezdeti néhány pálya valamelyikét, illetve a négy autóból a nekünk legszimpatikusabbat, majd indulhat a móka. 16 helyszín versenyszakaszait kell teljesítenünk, melyeken belül még három alküldetés található (event 1, 2 és 3). A végrehajtott feladatok után crash-pontokat kapunk, ami akkor is gyarapodik, ha esetleg egy-egy



■ Töréstest előtti állapot

adott pályán nem tudunk az élen végezni. Az első hely megszerzése egyébként csak akkor alapvető kritérium, ha magasabb szintekre akarunk továbblépni, illetve új kocsikat szeretnénk nyerni. Ha azonban túlságosan lerongáljuk a gépet, akkor felrobban a motor (ami a játék végét eredményezi). Szerencsére nem mindenhol a karambolokon és a zúzásokon lesz a hangsúly, kapunk más jellegű feladatokat is. A Lena Valley pálya első szakaszán például az lesz a feladat, hogy ugrassunk át tíz buszt. Ehhez a művelethez használnunk kell a nitrót is, mert az alaplendület csak a hatodik busz átíveléséhez elég. A második szakaszban már ládákra kell ráugratni, amolyan Stuntman-módra, mindezt meghatározott időre kell teljesíteni. Alkalmadtán lesz olyan küldetés is, ahol checkpointokon kell áthaladnunk, s ezzel rengeteg értékes pontot gyűjthetünk be – csakúgy, mintha különböző ugratokon valami hajmeresztő mutatványt vinnénk véghez. Természetesen a karambolokért itt is – mint ahogy majdnem mindenütt – jár a pont, de nem annyi, hogy az önmagában elég legyen a továbbjutáshoz. A „fogócska”, azaz a Hunter nevet viselő küldetéseknel pedig csak akkor kapunk pontot, ha a nyíllal kijelölt versenyzőt rongáljuk. Amennyiben nálunk a „stafétabot”, akkor vigyázzunk arra, hogy minél ritkábban kapjanak el minket, ugyanis ilyenkor mi pontjaink gyarapodnak, a többieké pedig (ha csak nem tudnak nekünk jönni) nem. Talán ezek a legnehezebb helyszínek, mert nagyon résen kell lenni, ugyanis a gép folyamatosan más-más autót jelöl meg, sokszor kell tehát irányt változtatni. Ez a játékmód



■ Meguntam a versenyt, azt hiszem kiszállok!

igazi nyencségnek számított. Azóta azonban sajnos említésre méltó trónkövető nemigen akadt (a Demolition Racer elég gyengécske kísérletnek bizonyult), úgyhogy kíváncsiak voltunk, milyen újításokat tud mutatni nekünk ebben a stílusban Rage – méghozzá egy újabb, fejlettebb konzolon.

Mint ahogy a bevezetőből talán már kiderült, a Crash is egy totálisan





■ Pár buszt átugratni nem nagy kunszt!

az említett multiplayer-hiba miatt (4 játékos esetén alig látjuk be a pályát) majdnem élvezhetetlen – kár érte, mert tényleg jó buli lett volna a haverokkal „nyomdását” játszani. Ezen kívül van még a tarsolyban egy ún. race verseny is (Rio Raceway), ahol időre kell adott számú köröket teljesíteni.

A versenymódok ismertetése után térjünk rá a játék technikai részére. A főmenüben mindjárt találunk is egy érdekes opciót: mégpedig a képesség választást (smooth, normal, sharp). Nagyképernyős tévénéél



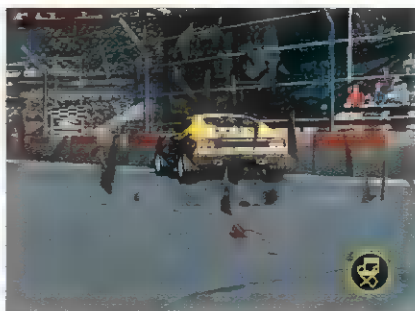
■ Koszos gumikkal a pályán?

sharp (azaz éles) opció kiválasztása csodákra képes, nagyszerű minőségű képet ad (ismétlem, csak egy nagy méretű tv-nél!). A Crash járművei egyébként fantasztikusan néznek ki – ami nem csoda, hiszen kb. 10-12 ezer poligonból állnak. Eleinte még csillognak-villognak, majd amikor a verseny kezdete utáni másodpercekben elkezdnek erőteljesen rongálódni, a fény már megtörik a kasztnin... A krómozott alkatrészekről visszaverődő fény/árnyék-hatás is teljesen élethűen sikerült. Külön említésre méltó, hogy rendkívül részletes az autók kidolgozása – még a belső ajtókárpit aprólékos kivitelezésére is odafigyeltek a készítő. Nem is beszélve a rengeteg karosszériaelemről, amiket szépen le is szaggathatunk a gépről. Az ajtók, a motorháztető, a gumi, sőt akár az egész kasztni is „elhagyható”, és mivel nem mindig hullik a földre egy-egy elem, le is lóghat a kocsiról (pl. a küszöb, ami a talajhoz érve hegesztőpálcát idéző szikrákat szór).

A választható autók palettája sajnos nem túlzottan széles: a 30-as évektől kezdve, egé-



■ Belekukkantok a motorteredbe, lehet, hogy csalsz!



■ Ez a sok barna izé valaha faláda volt

szen napjaink sportkocsijaig összesen 10 járművel vágathatunk neki a megmértetéseknek. Mindezt azért felfokozták azzal, hogy a választható festésbrák egészen egyediek lettek. Amit a Rage a játék ezen részével művelt, az bizony követendő példa. Egyébként a programban összesen 40 feladatot kell teljesíteni, melyek – hál’ istennek – nem mind egyforma arénákban zajlanak. Versenyezhetünk salakos stadionban, aszfalton, jégen, sőt akár még egy amerikai focipályán is! A helyszínek megjelenítése azonban nem hozza azt a színvonalat, amit elvárnánk: meglehetősen kopárnak tűnnek a többi autós játékhoz képest. Nehezményeztem továbbá azt is, hogy a környezet nem kimondottan interaktív, azaz sok mindenben nem tudunk kárt tenni. A kisebb dobozokat, faladákat ugyan szét lehet törni, de a tokiói pályán elhelyezett papírvékony palánkot még csak be sem tudjuk horpasztani, ami azért egy kissé komolytalan. A közönség mellől mindenféle animálást, úgy állnak a lelátón, mint a szobrok (legalább a karjukat lengethetnék, ha már a külsőjük nem egy világszám). Ezekkel ellentétben a karambolok kivitelezése fantasztikus. Nincs két ugyanolyan ütközés, éppen ezért nincs két ugyanolyan verseny sem. Az alkatrészek szanaszét röpködnek a pályán, nyomot hagyva a talajon, tehát a sérülési modell és az autók kinézete remek.



■ Ahogyan azt a tábla is jelzi, veszélyes ez a hely

Az ellenfelek mesterséges intelligenciája is kielégítő – bár ahhoz talán nem kell nagy „okosság”, hogy egymásnak menjenek, viszont legalább nem köszálnak összevissza. Ami azonban nem sikerült túl fényesen, az a hang: sem a motorhangok, sem a zenék nem nyerték el tetszésemet (igaz, vad karambolokhoz vad rock zene dukál, de lehetett volna igényesebb is a kivitelezés). Az ütközéseknél hallható szilánkos törés ellenben jó lett, tényleg olyan, mintha a valóságban törtük volna össze a gépet. Az irányíthatóság megint csak egy gyenge pontja a játéknak, ugyanis nagyobb sebességnél szinte lehetetlen egyenesben tartani autónkat, és ez néha nagyon idegesítő tud lenni. Túlságosan hamar és hirtelen reagálnak az irányváltoztatásra, és az ellenfelekkel való találkozás helyett sokszor a falat ismerkedhetünk meg közelebbről. Mind ez talán nem hangzik annyira lényegesnek, de általában a miatt szívjuk meg a küldetéseket.



■ Épphogy, de sikerülni fog...



■ Kiseb fajta tumultus a rámpán

A végére maradt természetesen az értékelés, ami ebben az esetben kicsit nehéz ügy. Elégge vegyések az érzelmek, ugyanis egyfelől nagyszerű a játék, másfelől pedig elég sok az apró, de bosszantó hiba (többek között ilyen a kevés játékmód, a gyenge irányítás és a háttér kidolgozása). Viszonylag sok a teljesítendő feladat, bár némelyiket 10 másodperc alatt is le lehet zavarni. Néhányszori nekifutásra bármelyik könnyedén megoldható, ergo nem kell hónapokig egyfolytában versenyezni ahhoz, hogy végignyomjunk a játékot. Ami azonban talán jelen esetben a legfontosabb, hogy nagyszerű a hangulat. És itt, ennél a fajta „rombolós” autós játéknál talán ez a legfőbb szempont. Ajánlom mindazoknak, akik szerették annak idején a Destruction Derbyket, mert ezt nekik egyszerűen látniuk, érezniük kell!

Z. G.
corgan@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Aprólékosan kidolgozott járművek
- Nagyszerű hangulat
- Zúzás minden mennyiségben

■ NEGATÍVUM

- A háttér és a közönség talán lehetett volna szebb is
- Irányítási problémák
- Kevés játékmód

■ BARÁTOK KÖZT

■ Cel Damage	02/08	88%
■ Rumble Racing (PS2)	01/10	86%
■ Crash		

ESTAFIKA ██████████ 81%

HANG ██████████ 80%

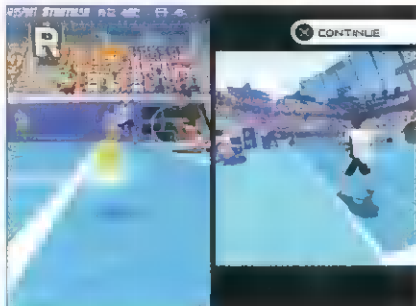
ÉRTÉK ██████████ 82%

■ 4 játékos ■ PAL ■ www.rage.com

SLAM TENNIS

VIRTUA TENNIS JUNIOR

TÍPUS: KIADÓ: FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: ÉRTÉKELŐ: PAL



■ Hiába nézel haverom, az bizony kint van!

A múltkoriban panaszkodtam, hogy nincs valami nagy választék PS2-re jó tenisz-programból – úgy látszik, valaki figyelhet fentről, mert mostanában azért szép csendben elkezdtek csordogálni. (Ja igen, ugyanennek a valakinek most azt panaszolnám, hogy kevés ■ nagycímletű bankjegy ■ bukszámban...) Az új versenyző ■ Slam Tennis az Infogrames-től, és elég nagy sunyiban készülhetett, mert amíg a kezembe nem került, még csak nem is hallottam róla – ettől persze még bőven lehet egy jó játék.

Már az első öt perc után – ha összevetjük ■ múltkoriban (Playtime! 02/07) ismertettet Smash Court Pro Tennis-szel – sokkal inkább arcade-ízűnek tűnik, mint az említett Namco-játék. Ha pedig egy kicsit hosszabb időt is eltöltünk vele, napnál is világosabb lesz, hogy a készítői a Segasports Tennis (avagy Virtua Tennis) által már jó alaposan kitaposott ösvényen szeretnék továbbhaladni. Nem baj: jobbtól lopni nem szégyen, főleg, ha a kellő minőségben teszi azt az ember. Azért figyelmeztetek mindenkit, hogy alapos és mélyreható szimulációra itt nem kell számítani: ez bizony egy könnyed kis pötyögés lesz, játéktérmi stílusban.

Ez gyakorlatilag ■ játék minden egyes szegmensére igaz – vegyük őket szép sorjában. A választható játékmódok tulajdonképpen nagy eltérést nem mutatnak a hasonlószerű játékokhoz képest (legyünk őszinték: nem is mutathat-

nak, mert itt aztán tényleg nincs új a nap alatt). Indulhatunk normál bajnokságokban (egyesben és párosban egyaránt, habár a Grand Slam tornák és az ATP-versenysorozatok nem szerepelnek, csak a helyszíneik), játszhatunk egyszerű egyes/páros mérkőzéseket azok minden mutatójának beállításával (akár multiplayerben is) és szám szerint négyfajta minijáték is indítható, melyek az irányítás elsajátításában nyújtanak segítséget. Talán annyi az egyetlen eltérés, hogy a karriermód hiányzik – ezt ellensúlyozandó szerepel a championship, ami ■ nem a bajnokságot jelenti! Klasszikus egyjátékos mód, a választható helyszínek mindegyikén különböző feladatokat kell végrehajtanunk, amelyek között szerepelhet egy-egy apróbb torna megnyerése, a minijátékokban egy bizonyos ponthatár teljesítése, valamint egy ellenfél legyőzése valamilyen különleges kritériummal (pl. egy game alatt kell nyernünk, méghozzá úgy, hogy kétszer átmenjünk az ellenfelet, avagy kétszer lecsapjuk ■ labdát). A feladatok minden helyszínen változnak és piramisszerűen épülnek egymásra, azaz egy felsőbb szinten lévő csak azzal nyitunk meg, ha az alatta levő két feladatot már kipipáltuk. Nem túl könnyűek és van is belőlük dögvél – a hosszú szórakozás tehát garantált.

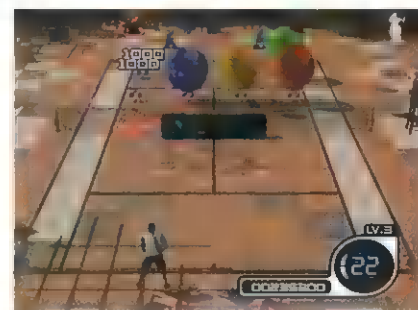
Az említett minijátékokról egy kicsit bővebben: Az elsőt pusztán szervákkal kell strandlabdákat szétduzzasztanunk (ellenfelünk az idő mellett az lesz, hogy a nagyobb labdák kisebbekre esnek szét, emellett néha egy akna jelenik meg, amely felrobbanva alaposan szétszórja ■ lasztikat – segítségképp idő power-up és egy bomba áll ■ rendelkezésünkre, amely több labdát is kipukkanaszt egy pillanat alatt). A második a szokásos falteniszre emlékeztet: erős ütéssel adott idő alatt le kell bontanunk egy rakás egymásra pakolt dobozt. A harmadik az elsőre hajaz, csak itt a gép által adogatott labdákat úgy kell visszaadni, hogy a színes léggömbök közül négyet kidurrantsunk (a fekete léggömbök eltalálása pedig törli az addigi jó ütéseinket). A negyedikben ismét ■ pontos célzásra lesz szükség – pályán véletlenszerű helyen megjelenő karikákba kell beletalálnunk (természetesen többfajta van, köztük olyan is, amelyiken átütve a labdát ■ gép levon a pontszámunkból). En személy szerint mindegyiket élvezetesnek találtam, kedvencem pedig ■ szerválgató strandlabda durrogatás (igaz, egyben ez az egyik legnehezebb feladat is).

A versenyzők nem fiktív, hanem a való életből vett személyek, de érdekes, hogy nem kizárólag a nagyszerűk közül szereztettek – ennek nyilván anyagi oka van, de itt van többek közt Kafelnikov és Moya is. (Egyébiránt tizenhatan vannak, férfiak és hölgyek vegyesen.) Ami külön örömmel töltött el, hogy alapvetően nemcsak ■ négy Grand Slam-viadal helyszínét járhatjuk be, hanem akár olyan – teniszprogramban – egzotikusnak számító helyszíneket is játszhatunk, mint Rio vagy Göteborg. Emellett championshipben indulva olyan pályákra is eljuthatunk, ami aztán valóban csak a programozók agyszüleménye lehet: van például rózsaszín talajú pálya (ami kétségkívül az évente megrendezésre kerülő Barbie Open helyszíne), egy agyongraffított amerikai síkátor (természetesen kosárpálya felfestéssel) avagy a tengerparton rögtönzött kicsiny aréna, ahol is ■ homokban

köztudottan kiválóan pattanó teniszlabdával igen érdekes mutatványokat lehet művelni (bár azért segítettek rajtunk a programozók, itt – helyelközzel – lehet rajta teniszezni). Összesen tizenegy helyszín van – ergo változatos és sokrétű a program, mind ■ felvonultatott kínálatot, mind ■ grafikai kivitelezését tekintve. A versenyzők animációja kielégítő, annyit tennék csak hozzá,



■ Biztosan ■ homok a legmegfelelőbb talaj egy teniszmeccshez?



■ Céllövőde teniszütővel

hogy néha olyan mozdulatokat vetnek be, amit még teniszmeccsen nem nagyon láthatott az emberfia (csuklóból, félfordulatból csapják le iszonyú erővel a lasztit). A visszajátzások és az átvezető animációk hangulatosra sikerültek. A hanghatások (főleg ■ közönség moraja és felhördülései) kifejezetten jók, a zenével már kevésbé voltam kibékülve. Az irányítás hamar elsajátítható és egyáltalán nem nehéz.

Tulajdonképpen az egész kivitelezés megér egy jó négyest – az égvilágon semmi kivétnevalót nem találai rajta (az igazságához azért az is hozzátartozik, hogy semmi kiemelkedővel sem találkozunk). Ha már nagyon unjuk ■ meleget és egy kicsit otthon maradunk a hűvösben, egyszerű szórakozást nyújthat egy vagy két emberkének egyaránt. En személy szerint ugyan kicsit elfogult vagyok a teniszszel szemben (nagyon szeretem és szerettem páros játéknak ideális), de ha ettől eltekintünk, itt akkor is az alapkonceptió egy jó megvalósítással párosul – ebből következően minden sportjátékot kedvelőnek jó szívvel ajánlom (Microsoft-drukkereknek: Xbox-verzió is van belőle). Ja, igen: persze repesve várjuk a hamarosan érkező Segasports Tennis – ■ SEGA-minőséget ismerve úgy fest, hogy az lesz majd ■ játékkategória királya – de addig (arcade-szinten) a Slam Tennis is tökéletesen megfelel.

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Élvezetes játékmenet
- Különböző feladatok és minijátékok

NEGATÍVUM

- Ez minden, csak nem szimuláció
- A fiktív pályák néha nevelésesegek
- A gép nehezebb fokozaton hajmeresztő dolgokra képes

LEGJÓBBAN

- Smash Court Tennis Pro Tournament 02/07 82%
- Slam Tennis
- WTA Tour Tennis

GRAFIKA ██████████ 80 %

HANG ██████████ 74 %

ÉRTÉK ██████████ 80 %



■ Vajon mitől támadt kedvem bekapni egy szelet párizsit?



■ A kép csalóka: ■ én szemem hányja ■ szikrákat!



■ Erre ■ kaptóra egy alpinista megfelelőbb lett volna...

LE TOUR DE FRANCE

■ MENJÜNK, TEKERJÜNK EGYET!

TÍPUS KIADÓ/FEJLESZTŐ MEGJELÉNÉS

Ejha! Legalább tizenöt éve játszom különféle platformokon játékokkal, de biz' isten nagy gondban lennék, ha valaki azt kérné tőlem, mondjak egy Tour De France-szimulátort. Valami azért rémlik, mintha C64-en találkoztam volna ilyesmivel (jól emlékeztem, megnéztem a neten: Tour De France – Activision, 1985!). No persze a jó öregre minden volt, talán még egy radiátor nemes szerepe is beleéltünk magunkat – egyik személyes kedvencem, amikor a kocsmából kell épségben hazatáncorogni (Bozo's Night Out). Eh, félre a nosztalgiával – tulajdonképpen érdekes, hogy miért nem készült már jó 15 éve egy, a Tour De France-ot feldolgozó játék, hiszen a verseny világ-, (de legalábbis Európa-szerte) híres, és a helyszínen rengeteg nézője van. A Eurosporton is figyelemmel követhető az esemény (bár én leginkább csak azért szoktam rápillantani, mert érdekel, hogy a 4-5

órás etapok alatt kínjukban miket hadoválnak a kommentátorok összevissza). A kerékpározás, mint sportág eddig maximum extrém sportként (BMX) avagy egy olimpiát feldolgozó játék részeként (gyorsasági) jelent meg – az országúti kerékpározás ezzel szemben valódi unikumnak számít, ergo éppúgy csaptam le rá, mintha az előző jelző nagybetűs névrokonából lenne itt egy gömbölyded üvegese.

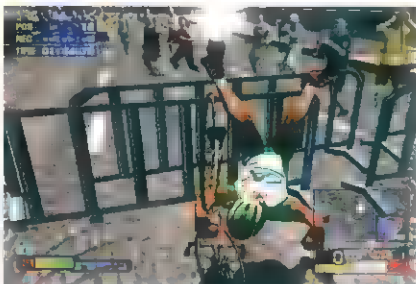
Amikor a kerékpározásról beszélünk, az az a sport, ahol a legkevésbé is számít a fizikai erőnlétre, hanem a technikai feladatokra, hanem egyből fejest ugrottam mélyvízbe – így hát roppantmód csodálkoztam azon, hogy csillogó biciklistehetségem (bár lehet, hogy ez erős volt egy kicsit...) ellenére a kisebb versenyeken nem kerültem bele az első tucatba sem, a Tour de France-on pedig notóriusan a 70-90. hely boldog (?) birtokosa lettem.

Ugyanis itt bizony nem elég, ha a tényleges kezelésben otthon vagyunk – a valósághoz hűen, az országúti kerékpározás bizony legalább annyi taktikai gondolkodást igényel a versenyzőtől, mint erónlét vagy technikai felkészültséget. Lévé, ha csak egy pár helyezéssel is, de szeretnénk előretörni – ami gyakorlatilag csak úgy sikerülhet, hogy gyorsabban pedálozunk, meghajlítjuk a gépet, úgy mond „sprintelünk”, azzal erónlétünket, a fizikális tartalékainkat fogyasztjuk. Ezzel még nem is lenne gond, így van ez rendjén – azonban ha elfogy, a rendező ország egyik kedvenc étkének (kicsi, randa, nyálkás, két csánya és egy háza van) sebességével fogunk haladni, többiek pedig olyan sebességgel húznak el mellettünk, mintha csak a Moto GP-ből ugrottak volna át, hogy egy jót rohögjenek rajtunk. Az erónlét visszaállítása két módon lehetséges: egyrészt a véges mennyiségű nedűt tartalmazó frissítő palackból, másrészt azzal, ha nem tekerünk, hanem csak suhanunk a lejtőn (ez utóbbi persze jóval lassabb, és csak a terepadottságok függvényében használható megoldás). Nem mindegy az sem, hogy hol és hogyan előzünk – szinte kötelező kihasználni az előttünk haladó szélárnyékát (azaz kibújni mögüle), ezen a megoldáson kívül ugyanis szinte csak a kanyarodás technikájával trükközve lehet előrelépni. Ha figyelembe vesszük, hogy véges számú kortyintásunk van és sprintelésnél egy emelkedőn jóval nagyobb mértékben fogy erónk, mint sík terepen vagy lejtőn, illetve közel azonos sebességgel halad alapállapotban minden versenyző és egy jó kanyarvétel métereket jelenthet, egyértelművé válik, hogy alaposan be kell osztanunk minden egyes mozdulatunkat – egyszóval ■ végletekig taktikázunk kell. És ez az ■ momentuma ■ programnak, ami megkülönbözteti egy átlagos – teszem azt motoros – versenyjátéktól.

Noha a grafika nem nevezhető randának, egyáltalán nem vagyok elájulva tőle. A terep ugyan változatos és a valódi szakaszokról modellezték, de kevés a pályatípus (összességében hat van – igaz, mindegyikük más és más versenyzési technikát igényel). A változatosság azonban egyúttal azt is magával hozta, hogy nem voltak túlságosan aprólékosak a grafikusok: a pályaszéli látványelemek (fák, közönség, autók, házak) nagy része igen elnagyolt. Annak ellenére hogy nem érezzük azt, hogy lobogó üstökkel szemézzük ■ TV kép-

ernyőjével, néha szagat is a játék (igaz, nagyon ritkán). A kerékpárosok jól néznek ki, és az animációjuk is hozza az elvárható szintet – de csak annyira, hogy ne húzassuk a szánkát, azaz az égvilágon semmi extra. A versenyt háromféle kameraállásból követhetjük végig: hátulról, a magasból és belső nézetből (rosszpont: az ablaktörő-effekt megvalósítása elmaradt!). A visszajátzásoknál ■ kibővíül egy pár másik nézőponttal (egyébként ez ■ grafikai elemek nem túl pofás volta ellenére kifejezetten látványos, főleg a TV-kamera sikerült nagyszerűen). A hangeffekteket igen jól eldugták, mert egy-egy szórványos tapson és a fardat kerékpárosunk illegésén kívül semmi zajt nem hallottam, ■ zene pedig szinte kizárólag elektromos alapokra épít, ami ide szerintem nem igazán illik. Jó, persze nem a „Sur le pont d'Avignon” című francia népdalocskát várnám el, de ha már techno, legyen a Kraftwerkől a Tour de France – az lenne csak igazán paszent! Kicsit rövidnek tartom az egyes etapokat egyenként (kb. 3-10 percesek) és magát a karrier-módot is (mindössze öt évig játszhatunk, aztán kezdetük előlőről). Szóval kizárólag a témája, ■ nehézsége és az általa nyújtott érzés (mert meg kell hagyni, valóban jól szimulál) miatt különleges ez a játék – a kivitelezését tekintve semmiképp sem. Érdekes színfolt, de semmi több.

Kozi
kozi@ipma.hu



■ Who the f*ck is Dave Mirra?

A játékmódok ■ szokványos felhozatait kínálják: lehetőségünk van begyakorolni ■ irányítást és a taktikákat (mert itt bizony erre is szükség lesz), megismerhetjük a pályatípusokat, indíthatunk két-játékos módot – és elindulhatunk magán a Tour de France-on is, ez felel meg a karriernek.

Legelőször is egy jó tanács: bárki, aki komolyabban szeretne foglalkozni a programmal, illetve szeretne – némi – sikert elérni benne, kezdje a gyakorlattal! A magyarázat roppant egyszerű: ugyan a játék irányítása alapvetően nem egy túl bonyolult feladat, de érthető eredményt elérni – véleményem szerint – közel annyira nehéz, mint az életben diadalmaskodni a patinás kerékpárversenyen. Én speciel rossz taktikát választot-

■ POZITÍVUM

- Igazi különlegesség
- Más technikát igényel, mint egy autó-, vagy motorverseny
- Eltalált karriermód

■ NEGATÍVUM

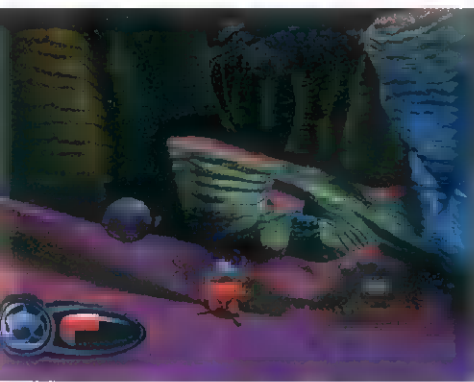
- Átlagos grafika
- Pórias hanghatások, és ■ nem illő zene
- Rövidek a versenyek és a karrier is

■ BARÁTOK KÖZT

■ MX 2002	02/03	87%
■ Moto GP 2	02/03	84%
■ La Tour De France		



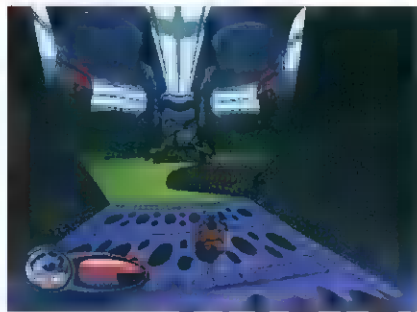
■ 1 játékos ■ PAL ■ www.konami-europe.com



■ Ha nem vigyázunk, a Rolling Stones le-nyom minket...



■ Ez egy jellemző kameraállás – sokat mutat, nem?



■ Itt fog a 626-os kísérleti alany legördülni ■ futószalagról – bele ■ savba...

DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626

A NÉGYKEZŰ FÉLESZŰ

TÍPUS: KIADÓ: MEGJELENÉSI DÁTUM: 2002.06.19. NTSC

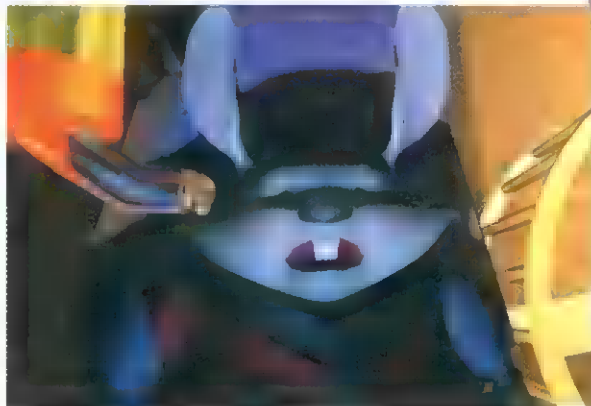
Nem újdonság, hogy ■ Disney, minden egészestés rajzfilmjének megjelenésekor a filmből készült játékokkal „lepi meg” a konzolajdónosokat. Így a Playstationös Lilo & Stitch után a PS2-tulajdonosok is megkapják a maguk Disney-porcóját a Stitch: Experiment 626-al. Az, hogy ez a játék ■ rajzfilmből készült volna, az nem egészen stimmel – inkább annak előtörténetének nevezhetnénk. Itt még Stitch sem Stitch, csak simán Jumbi Jookiba, a gonosz géniusz génkísérleteinek egyik terméke, avagy a 626-os kísérleti alany. Viszont igen jól sikerült produktum, aki minden tekintetben tökéletesebb, mint az előző kedvenc (a 621-es), akit Jumbi Jookiba ettől fogva már csak háziszolgái minőségben alkalmaz a továbbiakban. Nem meglepő, hogy ez ■ 621-esnek nem igazán tetszik, és érthető módon neheztelni kezd az utódjára. Az érdemi munka immár Stitch-é, ami DNS-minták különböző világokról történő begyűjtéséből áll, hogy mestere tovább folytathassa a kísérleteit.

Nos, érdekes módon Disneyék szerint úgy gyűjtünk DNS-mintákat, hogy szerte-széjjel lövünk mindent, legyen az akár szikla, doboz, avagy kristályformáció. Kezdetben ehhez egy fegyver áll ■ rendelkezésünkre, ám Stitchnek nem véletlenül van négy keze – képes mind ■ négybe fegyvert fogni, és így körülbelül a Halálcsillaggal megegyező pusztítókapacitás birtokában tud „DNS-mintavételezni”.

Így tehát kapnánk egy jópofa, kissé idióta lövöldözős játékot, ■ „lőj le minden ellenséget – ezekből nincs is olyan sok –, robbants fel, pusztíts el mindent, amit lehet”-kategóriából. De nem csak ennyi az egész (sajnos), vannak a játékban platformos részek, és a helyzet itt már korántsem olyan vidám. Ugyanis ■ kamerakezelés valami csapnivalóan rossz. Jó, tudom, nem született még olyan 3rd person játék, amelyikben ez tökéletesen lett volna megoldva – de ez, amit itt látunk, azért mégis csak iszonyat gáz! Mindaddig nagyjából átlátható a dolog, amíg nagy térben és nagy felületeken mozgunk, ám ahogy szűk folyosókon vagy kisebb platformokon kellene boldogulnunk, teljesen elveszünk, nem látjuk át, hogy hol vagyunk, és hova tudunk eljutni egy ugrással. Számtalanszor vettem Stitch-csel savfürdőt, illetve estem vissza ■ futószalagok legaljára csupán azért, mert kénytelen voltam a pocskék kameranézet következtében találozom ugrálni (ami persze elég ritkán sikerült). Ez nem kicsit frusztráló hosszú távon – jobban járt volna mindenki, ha ■ kedves készítők maradnak ■ futkározós/pusztító stílusnál, a platformokat meg hagyták volna ■ bánatba.

Grafikai téren eléggé lepusztult kinézetet nyújt a játék: ahhoz képest, hogy a cél a pusztítás és a rombolás, ezek megjelenítése igen szegényesre sikerült, sehol egy lélegzetelállító effekt, eléggé B kategóriás-színezetű az egész. A hangok és a zenék valamennyivel jobban sikerültek, minden feladatot szépen elmagyaráz nekünk Jumbi Jookiba, ha kívánjuk, akár többször is.

A játék folyamán kibontakozó történet – eltekintve persze az alapvető debilitásától – jó képet ad a 626-os számú kísérleti alany életének abból a részéből, mikor még nem Stitch volt, hanem csak egy pszichopata pusztító gép. Más kérdés, hogy egy olyan filmből, ami azt mutatja be, hogy egy elmebeteg létformából hogyan lesz egy gyermek segítségével „normális” valaki, valóban jó ötlet-e egy olyan játékot készíteni, amelyben Stitch pszichopata lényé és a pusztítás a főszereplő. Kiseb gyerekeknek inkább ajánlanám a sima Playstationös Lilo and Stichtet, ez ■ játék in-



■ A vérengző nyulat a Gyalog Galoppból kérték kölcsön

kább annak a korosztálynak való, akik már ■ pergősebb, akciódúsabb játékokat kedvelik, és nem tartják „cikinek”, hogy egy Disney-játékkal játszanak.

Draco
draco@chello.hu

POZITÍVUM

- Korrekt előtörténet ■ rajzfilmhez
- Öntefedt pusztítás
- Stitch figurája

NEGATÍVUM

- A kameramozgatás
- Lepusztult grafika
- A rejtett dolgok megszerzése igen nehéz

BARÁTOK KÖZT

■ ONI	01/04	85%
■ MDK2 Armageddon	01/05	81%
■ Disney's Stich - Experiment 626		

GRAFIKA: 84%
HANG: 82%

ÉRTÉK: 71%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.disneyinteractive.com



■ Stitch ■ kihagyhatatlan savfürdője előtt

BRITNEY'S DANCE BEAT

■ ÜGYETLENEK KÍMÉLJENEK!



TÍPUS: TÁNCOS FEJLESZTŐ MEGJELENÉS: 2002.05.09. NTSC



■ Mondtam, hogy vannak ■ dolognak buktatói

Miután a filmszakmában is szép sikert aratott az amerikaiak kis üd-vöskéje – Britney önéletrajzi ihletésű, az Álmodj utján című filmjét az év elején mutatták be ■ mozikban – csak idő kérdése volt, hogy mikor tűnik fel valamilyen konzoljáték a hölgyemény nevével fémjelvezve. Nos, imáink meghallgatásra találtak, ugyanis a Metro Graphicsnek köszönhetően kedvenc PS2-nkön is kezünkbe kaphatjuk – mármint a játékot.

Talán nem fogunk túlon túl meglepődni azon – elvégre egy sikeres és szép énekesnőről van szó –, hogy nevét egy ritmusjátékhoz adta, amely ráadásul nem is sikerült annyira rosszul.

Miután elindítottuk ■ játékot, magával Britneyvel találkozhatunk, aki elmondja, hogy új turnéjához keres háttértáncosokat, és arra buzdít, hogy vágjunk bele. Nos, vágjunk bele, mit veszíthetünk?

Mint ■ ritmusjátékoknál megszokhattuk – ezúttal is ■ négyzet, a háromszög, a kör és



■ ...most pedig a tigris és csimpánz alapállással kezdjük

az iksz gombok folyamatos és a kellő időben történő nyomkodása lesz a feladatunk. A képernyő bal alsó sarkában található kör alakú kijelzőn követhetjük nyomon, hogy mikor melyik gombra kell rátapadnunk – és hogy megnehezítsék az életünket, előfordul, hogy a négy említett gombbal egyidejűleg még az iránygombokat is kezelésbe kell vennünk. Ez eleinte nem lesz nehéz feladat, viszont idővel olyan sűrűvé válik ■ program, hogy bizony megfordul az ember fejében, hogy belevágja az iránygombokat a tévébe. Persze akinek rendelkezésére áll ■ táncszőnyeg (nyilván kis hazánkban sok ilyen emberke van...), annak nem kötelező vesződni azzal, hogy melyik gombot nyomkodja, ők inkább arra figyeljenek, nehogy összeakadjon a lábuk – a DVD borítóján igazán elhelyezhettek volna egy „Ártalmas az egészségre!” matricát.



■ Doktor úr, ■ melleim pedig ekkorák legyenek...

Britney pályafutásának talán öt legnépszerűbb dalát találhatjuk meg ■ lemezen: a „Baby One More Time”, az „Oops!...I did it again”, a „Stronger”, az „Overprotected”, és az „I'm slave 4U” című szerzeményeket. Mint már említettem, a dolgunk nem más, mint bebizonyítani, hogy mi vagyunk ■ legjobbak – és bekerülni a sztár háttértáncosai közé.

A menüpontban hat átlagos képességű táncos – ■ japán Elisa, az afroamerikai Rob, ■ nyúlánk Leana, a laza Dan, a latin Enrique és az energikus Carla közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabb emberkét. Miután sikerült túljutnunk e nehéz feladaton, akár hozzá is foghatunk a játékhoz. A gyakorlatias menüpontban nem érdemes sokat



■ Mi BÁRMIT megteszünk, csak hogy ■ háttértáncosaid lehessünk

időzni – talán ha egy számot érdemes végigtáncolni, csak hogy begyakoroljuk a program kezelését.

A meghallgatások helyszínéül nagyon frapáns terepeket sikerült a készítőknek alkotni, mind az öt számnak megvan a saját kis tánctere ■ kellő körítéssel (egyszer a kínai Nagy Falon forgolódnak a saját tengelyük körül, aztán egy másik számnál mintha egy óriási látványakváriumban táncolnánk), ■ falakon pedig kivetítők és TV-képernyők láthatók, ahol az éppen aktuális klipet játszák. A kamera nézőpontja automatikusan változik és nem fix helyzetű – ■ programozók úgy oldották meg, hogy mind a két, egymással küzdő és egymás eredményeit túlszárnyalni próbáló versenyző látható legyen egyszerre a képernyőn. A meghallgatások ugyanis vs. formájában zajlanak – ■ másik öt versenyzőt kell letáncolnunk a színpadról, ha pedig mi vagyunk a továbbjutók, akkor továbblépve a következő számra értelemserűen sokkal gyorsabb ritmusra és ügyesebben kell kezelnünk a kontrollert. Abban az esetben, ha kimagaslóan jó teljesítményt nyújtunk (legalábbis a gép megítélése szerint), karakterünk átvált magára Britneyre, és néhány ütem erejéig magával a sztárral táncolhatunk. Egy számláló azt méri, hogy milyen számú gombnyomást hajtottunk végre hiba nélkül (ha rontunk, újraindul) – gyakorlatilag így lehet a játékból előhozni az igen értékes kombókat, amelyeket különböző, pofás kis látványeffekteket is kísérek (bár néhány azért elég zavaróan hat). Ami még szimpatikus talán a játékban, az az, hogy tényleg a klipekben szereplő koreográfiát kell nekünk is bemutatnunk, nem valami három mozgásból összeütött kis boogie-t kell előadnunk. Minden sikeres színtlépésért pontokat kapunk, amelyeket beválthatunk Backstage belépőkre, amivel koncertrésztleteket és egyéb érdekességeket vehetünk szemügyre a megfelelő menüpontba lépve.

Összegezve a leirtakat, a játék nem sikerült túl rosszra – ennek ellenére még egyszer nem kérnék belőle. Annak ellenére, hogy a táncosok animációja ugyan szépen modellezett, ■ háttérük pedig szintén nem hagynak kívánni valót maguk után, csak Britney- és ritmusjáték-ranjongóknak ajánlom.

■ POZITÍVUM

- Teljes verzió ■ számokból
- Mozgalmas háttér
- Jól animált táncosok

■ NEGATÍVUM

- Néha túlon túl nehéz
- Idővel azért feltűnik, hogy talán már nem kéne „One time”

■ BARÁTOK KÖZÜL

■ Space Channel 5	02/05	83%
■ Gitaro Man	02/05	76%
■ Britney's Dance Beat		

GRAFIKA ██████████ 76 %

HANG ██████████ 85 %

ÉRTÉK ██████████ 73

PRYZM: CHAPTER ONE THE DARK UNICORN

■ SZARVASHIBA

TÍPUS: AKCIÓJÁTÉK KIADÓ: TDK MEDIACTIVE FEJLESZTŐ: TDK MEDIACTIVE MÉRLEK: 2002.06.11. NTSC

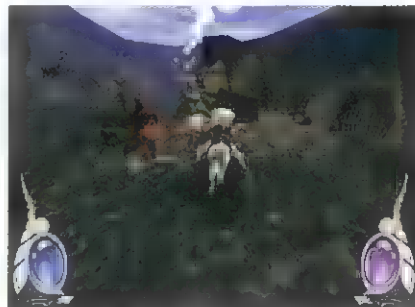
Képregényből készült játékkal többnyire kasszasikert könyvelhet el ■ kiadó – már ha eléggé híres a képregényhős, és az átlagosnál kicsit jobb a program. A TDK Mediaactive is erre alapozhatt, mivel új játéka, a Pryzm: Chapter One - The Dark Unicorn az angol nyelvű területeken ismert képregényt dolgozza fel. A külső nézetű akciójáték Luminartia bájos világába kalauzol minket, ahol unikornisok, trollok, tündérek, gnómok élnek békés egyetértésben. Ám egy nagyravágyó fekete egyszarvúnak, Zaratunak köszönhetően egy nap oda lesz az idill, és egy titokzatos betegség kezdi kí a világ öt birodalmát: akit e ragály megtámad, gonosz szörnyvé változik. Mondanom sem kell, hogy e szörnyű kór felszámolása a tisztelt játékos nyakába zúdul: ■ fehér unikornissal, Pryzmmel és a rajta lovagló troll mágussal vághatunk bele járványügyi tevékenységünkbe.

Küldetésünk első lépéseként egy megkerülhetetlen kiképzés keretében rögtön megismerkedhetünk ■ furcsa pár irányításával. A felkészítés legapróbb részletekre is kiterjedő alapossága könnyen azt a reményt keltheti ■ gyanútlan játékosban, hogy végre egy igazán kemény kis játék akadt az útjába – már ha ennyit kell előtte gyakorolni.

A rózsaszín köd azonban már az első pályán szertefoszlik, amikor is ráébredünk, hogy az időigényes kiképzés ellenére tulajdonképpen halvány lila gőzünk sincs arról, hogy mit is kéne csinálni. Támpontok híján teendőnkről csupán az „amit nem lehet felvenni, azt elöljük”-elv követésével, számtalan elhalálo-



■ Külseje alapján tökfélével állunk szemben



■ Nem ■ vendégszeretők a gnómok itt errefelé

zás árán bizonyosodhatunk meg. Kétes vigasz, hogy gyakorlatilag ez lesz az egyetlen logikai erőfeszítés az egész játék során.

Az egyes szinteken szám szerint hat, elszórtan elhelyezkedő óriási virágot, valamint maroknyi lódörgő szörnyet találunk, akik láthatóan mindenre hajlandóak jobblétre szenderítésünk érdekében. Ez utóbbiak egyébiránt az adott vidék önmagukból kissé kifordult rendes polgárai, bizalomgerjesztő külsejüket és viselkedésüket a misztikus ragálynak köszönhetik. Mágjánkkal ugyan visszaváltoztathatjuk őket eredeti alakjukba, ám ha továbbra is ■ fertőzött területen tartózkodnak, csak Sziszifosz dicső példáját követjük. Tartós megoldást a föld megtisztítása biztosít, amelyet az egyes vidéket befolyása alatt tartó, rosszindulatú virágok móresre tanításával érhetünk el. Búverőnket e vérszomjas növényekre zúdítva a mérgefelhőt okádó, vörös szirmokat rövidesen barátságos kék váltja fel, a jó útra tért kétszikű körül pedig lenn szép fokozatosan kizöldül a táj. Az egészséges környezet természetesen sem ránk, sem ■ szörnyekre nem marad hatás nélkül, akik eredeti alakjukat ezúttal végleg visszanyerve, boldogan ugrabugrálnak ■ pázsiton. Mi pedig megcsappant élet- és varázserőnket tölthetjük fel a fűvön álldogálva. (A műfajnál megszokott módon előbbi szintjét kék, utóbbiét rózsaszín lombikkal szimbolizálva ellenőrizhetjük.) Miatán mind a hat virágot sikerült meggyőzni ■ kék szirmok előnyeiről, továbbléphetünk a következő szintre, ahol ■ változatoság kedvéért pontosan ugyanez ■ feladatunk.

Virágról virágra, pályáról pályára haladunk előre, megtisztítva tetszés szerinti sorrendben a trollok, ■ gnómok, az elfek és ■ nimfák birodalmát, öt szint kitakarítása után mind-egykénél egy-egy főellent, majd végül – mily meglepő – magát a fekete unikornist költintjük fejbe. A rettenetes monotoníába csak az hoz némi változatosságot, hogy ■ négy különböző birodalomban másfajta rémek ellen vesszük fel ■ harcot, és varázslataink is más-képp mutatnak. Ám ez csak felszínesen igaz, sajna néhány pernyi játék után már simán felismerhetők a sémák: ■ nők lövöldöznek, ■ férfiak kalapálnak, ■ gyerekek meg levakarhatatlanul ránk ragadnak, és harapnak (egyébként garantáltan őket fogjuk utálni a legjobban). A varázslatok pedig még primiti-

vebbek (ha lehet ezt még egyáltalán fokozni): unikornisunk szarvából bénító sugarat (jég, villám, fény stb.) löhet, troll mágusunk viszont botjából területrre ható, viszonylag nagy energiát fogyasztó bűvöléseket (tűz, jégeső, örvény, stb.) csíhol.

Az egyhangú küldetéseken túl még nehéznek sem mondható a játék, az ugrálás részek még a platform műfajában járatlanoknak sem jelenthetnek igazi kihívást. Egyedül problémát a paci háta mögé rögzített kameraállás okozhat, ugyanis így könnyen elkerülheti figyelmünket egy-egy sunyi hasadék. Joggal merül fel ■ kérdés, hogy kiknek szánták művüket ■ fejlesztők, mivel időseknek túl könnyű, kicsiknek meg iszonyatosan monoton. Ráadásul még ■ grafika sem egy nagy durranás, nagy jóindulattal is csak közepesnek mondható, így szó sincs arról, hogy ez talán dob rajta valamicskét. Mindezek mellett ■ legnagyobb gázt ■ játék címe rejti, gyanús, hogy nem ússzuk meg folytatás nélkül. Mindezenre ezt legalább nem lesz nehéz felülmúlni...

Lysergize
lysergize@excite.com



■ Vigyázat, a gyerek harap!



■ Itt ■ egész óvoda

■ POZITÍVUM

- Egyszerű feladatok
- Könnyen elsajátítható irányítás
- Fantasy alaptéma

■ NEGATÍVUM

- Gyenge nehézségi szint
- Bugyuta történet, monoton küldetések
- Közepes grafika

■ BARÁTOK KÖZT

■ Shifters	02/07	71%
■ Warriors of Might and Magic	01/09	67%
■ Pryzm: Chapter One-The Dark Unicorn		

GRAFIKA

HANG

ÉRTEK

61%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.tdk-mediaactive.com

is videoeszközök

nap témája:

Az adattárolás jövője

Windows alá -
csakhogy ez az
változat már
scriptmotor.



A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle kérje az elárusítót!

V



VOG

magazin.
HNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
augusztus • 1092 Ft • Előfizi

CHIP

tan A.E. • Magyarítsunk alkalmazásokat!

644 Ft

INFORMÁTIKA
KÖZTARTÓ

CHIP

on - playstation 2 - dreamcast - nintendo 64

Előfizetési díj
300. június

Műszaki Magazin

MM

PC

Ga
Tartal

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



2001/01

DRIVER 2
DIRTY CROSS
DINO CROSS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VEGIGJÁTSZÁS
DIRTY CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2001/01

FINAL FANTASY IX
HENRIK
TOMB RAIDER 2
MARK PARTY 2
VEGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 2
SHEVILLÉ
MARK PARTY 2
THE WORLD IS NOT
ENOUGH



2001/02

GRANDIA 2
TRICA MICHAY
GOLD AND SILVER
ROAD TO
ELDRADO
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

REPLAYTIME



2001/03

LUNAR 2
RECORDS OF LOVERS
WAR
SHEVILLÉ
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDRADO
BREATH OF FIRE 4



2001/04

TUROK
DARKSTONE
ON
TUROK
TUROK
DARKSTONE
TUROK 2



2001/05

FEAR EFFECT 2
THE CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

REPLAYTIME



2001/06

METAL IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
LUNED COPE
VEGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH



2001/07

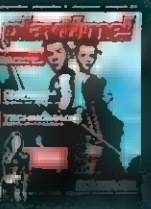
THE BOURNE
PANZER FRONT
DARKCLOUD
DARKCLOUD
WORLD OF
WORMS WORLD
VEGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK 4



2001/08

GRAND TURISMO 2
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST
POLICE CHASER
SOUND MAJORITY 2
VEGIGJÁTSZÁS
GRAND TURISMO 2
CRAZY TAXI 2

REPLAYTIME



2001/09

SHIMMUSA
TELENOVADE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VEGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
GRANDIA 2



2001/10

FLYING HORSE
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF
FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VEGIGJÁTSZÁS
TELENOVADE
FLYING HORSE 2



2001/11

FEAR 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP IN WOLF
CLOTHING OF FRIENDS
SHEEP IN WOLF
SKISS OF ARCADIA

PRISONER OF WAR

VÉGIGJÁTSZÁS

Néhány általános észrevétel

- A reggeli és esti létszámmellenőrzésnél kötelező ■ részvétel. Ha hiányzunk, a teljes tábort átktatják utánunk, ■■■ nem igazán tudunk észrevétlenül dolgozni.
- ■ lopakodásnál vigyázzunk arra, hogy ■ rúgjunk bele mondjuk egy székbe vagy egy hordóba, ugyanis ■ örök ■ zajokra is felfigyelnek. Havazásnál a lábnyomainkra is ügyelnünk kell. Ha ismeretlen helyre nyitunk be, először mindig kukucskaáljunk be a kulcslyukon! A tolvajkulcs használatánál pedig kalkuláljunk azzal, hogy időbe telik az ügyeskedés. (Folyamatosan ■■■ a gombját nyomni.)
- Ha ■ örök észreveszik emberünket, nem ■■■ pánikba esni: elbújhatunk ■ ágyak vagy ■ autók alá, avagy bezárkózhatunk egy szekrénybe, ■ megvárhatjuk, amíg felhagynak ■ keresésünkkel.
- Dobálható kavicsokat a kőrákosknál tudunk felvenni, melyeket amúgy ■ egyéb tárgyakhoz hasonlóan fényes pontokkal meg is jelöl ■ játék. A kövekkel csak akkor érünk célt, ha olyan tárgyat találunk el vele, ami nagyot szól – és semmi esetre sem ■ őrt.
- Amikor német egyenruhát öltünk (a tükröknél lehet átöltözni), vigyázzunk arra, hogy ■ magasabb rangú tisztek kiszúrhatnák minket, és kerüljük a feltűnő viselkedést: ne rohagáljunk, ne hurcoljunk magunknál furcsa dolgokat, és ne próbáljunk beszélgetni ■ örökkel.
- ■■■ több olyan dolog ■■ nálunk, amivel célozni lehet, akkor célzás közben ■ L1-gyel válogathatunk ■ kavics, a távcső, a fényképező, vagy épp a csáktya közül.
- A pause menüben csak akkor aktív ■ Time Skip, vagyis az időugrás opció, ha éppen olyan helyen vagyunk, ahol legálisan tartózkodunk, és nincs rajtunk semmilyen álca. Az akcióink alatt tehát nem lehet az órát pörgetni.
- Amikor maximális teljesítménnyel fejezünk be egy szintet, és cheatet nyerünk, ne felejtünk ■ állást menteni, mert csak úgy marad a birtokunkban. A csalások megnyerése mellesleg nem egyenlő az aktiválásukkal: ■ be- és kikapcsolásukhoz van rendszeresítő ■ Secrets menüpont.

■ 1. FEJEZET: FOGSÁGBA ESÉS

A gyűjtőtáborba érkezésünk után pakoljuk le ■ málnánkat (aminek semmi jelentősége nincs): vigyük be az 1-es barakkba, a ládánkba. Jimmy O'Brien őrmesterrel beszélgetve hamar ráébredhetünk, hogy pénzre, azaz börtönvalutára lesz szükségünk. Vacsorázás helyett (ami a következő napirendi pont) ezért kerüjük meg az étkezdét, és hátul észrevétlenül másszunk át ■ kőfalon. Így a gyengélkedő épülethez jutunk, ■ bent több mint elég értéket gyűjthetünk be. Másszunk vissza, és adjuk át ■ őrmesternek az általa kért összeget, cserébe kapunk tőle egy doboz cipőpasztát, amivel bekenhetjük az arcunkat (a műveletet a borotválkozó tükröknél van alkalmunk elvégezni), ■ valutával pedig lefizeti az egyik őrt, aki elfogásunk esetén majd visszalopja számunkra a cuccainkat. Ha tehát esetenként kudarcot vallanánk, ezután csak szólnunk kell az őrmesternek, s minden fontos cucc vissza kerül a ládánkba. A pasztára az éjszakai kalandozó-sokhoz lesz szükség, merthogy időközben megérkezik a táborba a másodpilótánk, J. D. is, aki rögtön egy szökési tervvel áll elő: az éjszaka folyamán fel kéne lógnunk egy teherautó platójára. Úgy lássunk a terv megvalósításához, hogy ■ étkezde északi oldalánál másszunk át ■ német barakkhoz, s az épület alá bekúszva kerüjük az ór mögé, és nyissunk be. Némi valutát, és ami ■ lényeg: egy kulcsot csenhetünk el. Éjszaka érdemes nekifogni a következő lépésnek. Másszunk át a barakkunk mögötti kerítésen, és átvágyva az úton bújunk keresztül a szemközti kőfalon tátongó lyukon. A raktárnál, mielőtt még kilépnénk ■ fedezékünkbe, várjuk meg, hogy ■ járőr leül és elszundít. Ekkor kedvező az alkalom kinyitni a raktárt, ahonnan egy pajszerz vihetünk el. A feszítővassal feltörhetjük a sofőrök lakhelyének az ajtaját akár még ugyanezen éjszakán. A hálóhely szintén az úton van, (amin az imént átvágtunk) csak kicsit keletebbre. A börtönbarakkokhoz visszamászva kerülhetjük ki a járőröket. Az alvó sofőrnél óvatosan kell lopakodni, majd az épület túoldalán már csak egy katonát kell kikerülni, hogy felkapaszkodhassunk ■ teherautóra. Követ minket J. D. is, de ■ szökés elég rosszul sül el: ■ teherautó balesetet szenved, az elfutni próbáló barátunkat pedig lelövi egy bizonyos Stahl tábornok.



■ 2. FEJEZET: A HADIFOGOLY



A szökési kísérletünk „méltó jutalmaként” ■ továbbiakban ■ Stalag Luft táborból kéne megszöknünk. Minthogy ezt ■ tábort szigorúbban őrzik, szervezettebb akcióra lesz szükség. A délutáni szabadfoglalkozás alkalmával (vagy lámpaoltás után) keressük fel a 4-es barakkot, ahol a Szökési Bizottság székel. Nem fogadják azonnal a bizalmukba az idegeneket, ezért előbb bizonyítanunk kell. Kapunk egy zeneszalagot (a ládánkból vehetjük ki a 2-es barakkban), amivel fel kéne vidítanunk ■ tábor lakóit. Az étkezde mögött találjuk az adminisztrációs irodát, s benne ■ kihangosítóberendezést – egyszerűen beszlizsolhatunk a ki-bejárkáló ór háta mögött. (Ha mégsem sikerülne, a délelőtti sétánál találkozhatunk egy dagadt némettel, aki egy kevéske valutáért visszacsempészi hozzánk, és elrejtő a foglyok zuhanyzójánál a szalagot.) A mulatság jól sikerül, viszont közben elfogják Harding ezredest, aki épp valami titkos iratokat akart ellopni. Ez a fontos küldetés ezért ránk hárul a továbbiakban. Segítségül kapunk egy kulcsot (ha netán elvennék tőlünk, ■ konyha pultja mögül lophatunk másikat), amivel – éjszakára időzítve ■ kiruccanást – felkereshetjük ■ mosodát a barakkoktól keletre. (Azon ■ oldalon helyenként hiányzik ■ kerítésről a szögesdrót, ■ az úton majdnem ugyanott, egy alacsony, rövid kerítésen átmászva kerülnk a mosodához.) Amennyiben lopunk egy egyenruhát (ugyanúgy használható, mint a cipőpaszta), nem kell annyira bujkálnunk: csak



a magasabb rangú tisztek fedezik fel ■ turpis-ságot. Szóval lássunk munkához: az étkezdetől jobbra helyezkedik el a főparancsnokság, benne Stahl irodájával. Miután beléptünk a házba, ■ szemközti ajtón menjünk tovább, s a konyha felől közelítsük meg a földszinti irodát. Az ór háta mögött osonjunk ■ könyvespolc mögé (a parancsnokot ugyanis nem lehet megtevesztetni az egyenruhával), majd amikor ■ nagyfőnök elindul a katoná felé, azonnal siessünk az asztalhoz, és villámgyorsan csenjük el az iratokat. A konyhából menjünk fel az emeletre is, ott ugyanis található egy acél-

2. FEJEZET: A HADIFOGOLY



kulcsot (meg egy távcsövet is), amire majd később szükségünk lesz.

Visszatérve a 4-es barakkba a Szökési Bizottság tisztje megállapítja: egy titkos rakéta projekt terveit loptuk el. A dolgról feltétlenül értesíteni kéne Londont, de a lopásra fény derül, s amikor a tervek után átkutatják a táborot, nem elég, hogy megtalálják azokat Hardingnál, de még szét is venik a foglyok elrejtett rádióját. Megérkezik Stahl tábornok is, aki Hardingot azonnal Colditzba küldi át. Szóval halaszthatatlanná válik egy szökés.

Szerencsére a bizottság már jelentős sikereket ért el egy alagút megásásában, viszont a dolog ott megakadt, hogy az alagút szellőztetéséhez egy fűjtatóra van szükség. A szakácsnak van ilyenje, de az nem lát szívesen



senkit a konyhájában. Vagy éjszaka, vagy a hátsó ajtón kell tehát megközelítenünk az étkezdét, utóbbi az acélkulccsal nyílik.

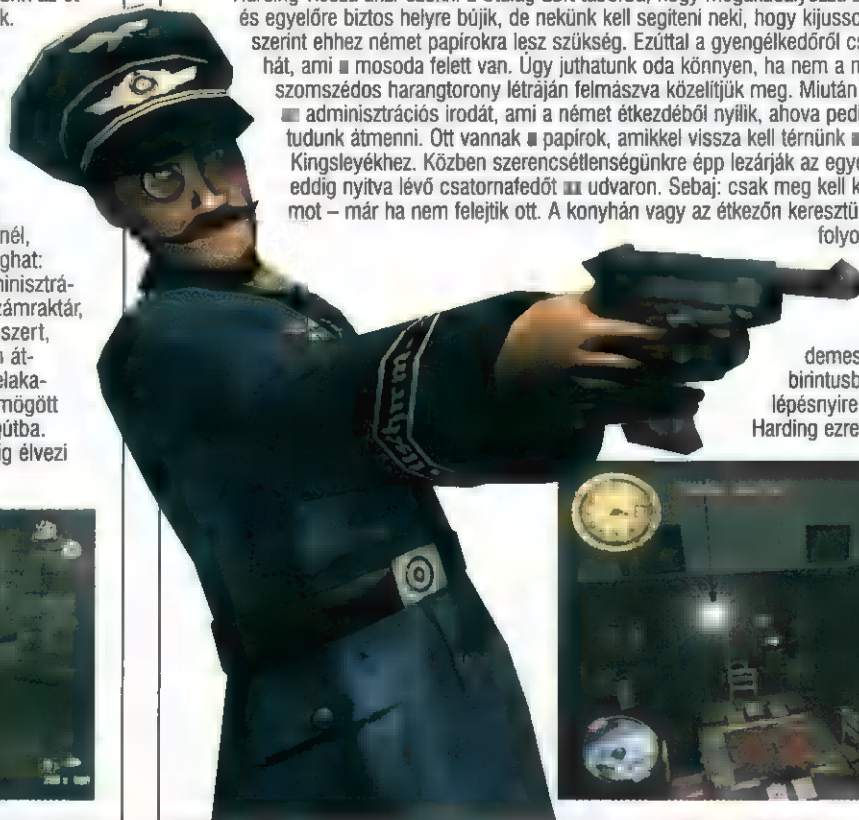
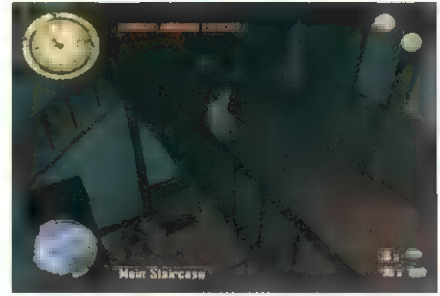
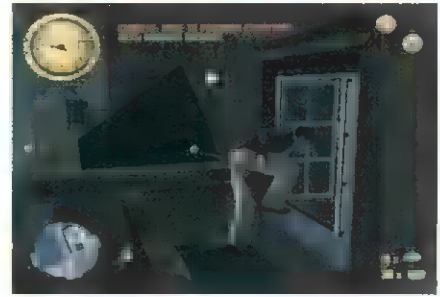
A pultnak épp a másik végében van a fűjtató, mint ahol a rézkulcs volt – a felőgő serpenyőknél hajoljunk le, különben zajt csaphatunk. A fűjtatóval sajnos nem sokat érünk, mert amikor eljutatjuk a bizottsághoz, a szökésnél az alagút beomlik. Viszont állítólag van egy régi alagút is a járműtelepnél, amin keresztül egy személy meglóghat: ezt kell végül felkeresnünk. Az adminisztrációs irodától nyugatra van a szerszámraktár, ahonnan eltulajdoníthatunk egy pajszert, majd az épület melletti lyukas falon át bújhatunk a járműtelephez. Több lakott ajtót is találhatunk: a középső mögött van a csapóajtó, ami levisz az alagútba. Hősünk azonban ezúttal sem sokáig élvezi a szabad levegőt.



3. FEJEZET: COLDITZ KASTÉLY

Szerencsére az emberünkél lévő tervmásolatok jelentőségét a Colditz kastély őrei nem látják, úgyhogy elégetik. A további teendők megbeszélése végett találkozni kéne Harding ezredessel, aki szintén Colditz vendégszeretettel élvezi. Mint az új fogolytársainktól megtudjuk, különös bánásmódban részesítik, ezért nem lesz könnyű beszélni vele. Őrei csak a szálláshelyén hagyják magára, ráadásul a „B” körletek bejáratánál folyamatosan ott áll egy strázsa, aki sosem tágit, és sosem alszik. Viszont állítólag létezik egy csapóajtó, ami egyik „B” körletbe vezet, amit nem ártana megtalálni. Igencsak hosszadalmas kerülőutat kell bejárunk egészen a színházteremig, és számos ór figyelmét kell ennek során elterelnünk, ezért tankoljunk fel kövekből. Az útvonal az alábbiak szerint alakul. A szokásos létszámenőrzést követően reggelizés helyett igyekezzünk vissza az „A” körletekhez (ahol minket is elhelyeztek), ekkor ugyanis az őrs folyosón járőrözik, és emelhetjük az asztaláról a tolvajkulcsot. (A kastélyban Johnson közlegénytől is vásárolhatunk ilyesfajta cuccokat.) Azzal rögtön kinyithatjuk balra az ajtót, s lépcsőkön keresztül felmehetünk a nyugati könyvtárba, ahonnan viszont ne menjünk feljebb, hanem irány a északi könyvtár, aminek a felsőbb szintjén (az ablakon át) kímáshatunk a tetőre. Onnan az út egyértelmű a felső folyosó ablakáig, amin bemászva ráakadunk egy lejáróra a színház balkonjához. Lent épp eligazítást tartanak a német katonáknak, s ott is marad belőlük néhány, ezért kissé körülményes bejutni a függönyök mögé – pedig hát ott vár ránk a csapóajtó. Harding körletét érdemes valamelyik étkezés idején megközelíteni, amikor nincs ott senki, s megvárhatjuk őt a szobájában. Minthogy a megbeszélést felfedezik, ezután még szigorúbb elzárásban részesítik az ezredest. Csak úgy tudjuk kiszöktetni, ha lopunk neki egy német egyenruhát. Éjjel az álkulccsal nyissuk ki az „A” körleteknél a folyosó végi ajtót, ami az udvar másik felére nyílik, ahol elméletileg nem tartózkodhatunk. Keressük meg a Laundry feliratú táblát, ami a mosodába vezető ajtót jelöli. A mosoda a földszinten van, jobbra, ahogy belépünk. Ott található egyenruhát, s a tükörnél azt magunkra is ölthetjük. Ezek után simán csak el kell sétálni az ezredeshez – az őrs van olyan hülye, hogy azt higgye, ellenőrizni megyünk a foglyot.

Harding vissza akar szökni a Stalag Luft táborba, hogy megakadályozza a német rakéta kilövését, és egyelőre biztos helyre bújik, de nekünk kell segíteni neki, hogy kijusson az erődől. A társaink szerint ehhez német papírokra lesz szükség. Ezúttal a gyengélkedőről csenhetünk egy egyenruhát, ami a mosoda felett van. Úgy juthatunk oda könnyen, ha nem a mosodán át, hanem szomszédos harangtorony létráján felmászva közelítjük meg. Miután átöltöztünk, keressük fel az adminisztrációs irodát, ami a német étkezdéből nyílik, ahova pedig a foglyok ebédlőjéből tudunk átmenni. Ott vannak a papírok, amikkel vissza kell térnünk a Szökési Bizottsághoz, Kingsleyékhez. Közben szerencsétlenségünkre épp lezárják az egyetlen menekülő utat: az eddig nyitva lévő csatornafedőt az udvaron. Sebaj: csak meg kell keresni a nyitó szerszámot – már ha nem felejtik ott. A konyhán vagy az étkezőn keresztül menjünk át a konyha folyosójára, ahonnan kimehetünk a német udvarra, ott egy kisasztalon hever a szerszám. A német étkezdéből érdemes lemászni a csatornabírintusba, mert onnan alig pár lépéssnyire máris találkozhatunk Harding ezredessel.

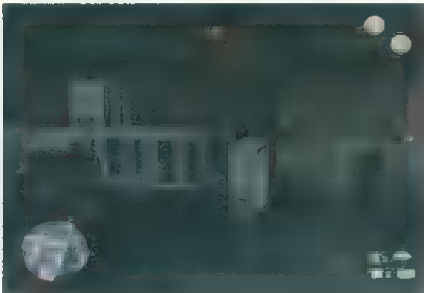
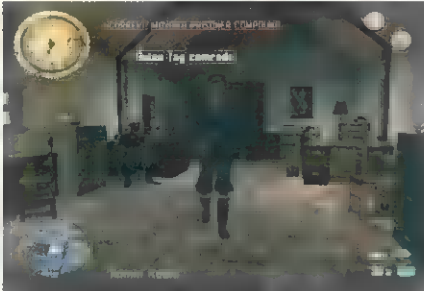


■ 4. FEJEZET: SZABOTÁZS

Visszatérésünk alkalmával kissé átépítve találjuk a Stalag Luft táborát. A táborparancsnok meglehetősen furcsának találja, hogy visszahúzott a szívünk, de mivel épp végig kellett hallgatnia Stahl őrnagyát a rakétaprojekt késedelme miatt, egyelőre nem tájékoztatja a tábornokot az érdekes esetről, s bezsupol minket az 1-es barakkba. A Szőkési Bizottságtól egy csúzlit kapunk, no meg egy feladatot: meg kéne szerezni a postát, amivel titokban érkezett valami csomag Londonból. Az angolok azt követelik, hogy valami bizonyítékkal szolgáljunk a rakéta létezéséről. A parancsnoki épületet megkerülve egy teherautó mellett találhatunk egy tolvajkulcsot, az autó másik oldalán pedig egy lyukat a kőfalon. Bújunk át rajta, majd az út túloldalán a másik lyukon is, ami pontosan a posta épülete mellett van. Csőrjük el a csomagot, és vigyük vissza a 4-es barakkba. Mint kiderül, egy fényképre van szükség, minek elkészítéséhez küldtek egy fényképezőt, valamint a rakéta terveit akarják, hogy megvizsgálhassák annak gyenge pontját. A fényképezőt a ládánkból vehetjük ki.

A 3-as barakk mögötti raktárból lopjunk egyenruhát, amivel könnyebb lesz a továbbiakban. Menjünk vissza a postaépülethez, majd még tovább Dél felé, hiszen a tábor DK-i sarkában van a rakétakilövő komplexum. Az épület nyugati oldalán létra vezet fel egészen a tetőig, ahonnan remek fotót készíthetünk a kerítésen kívül felállított kilövő állomásról. A tetőről egy lejáraton át leereszkedhetünk az épület belsejébe, aminek földszintjén meg kell keresnünk a széfet, amiben a rakéta terveit tárolják. Természetesen nyissuk ki, és vegyük magunkhoz a papirokat. Ezután irány a bizottság, ahol az derül ki, hogy a V-5 rakétát hamarosan kilövik, és London a célpont. Nincs idő tehát postázgatni, muszáj a németek rádióját használni, hogy a létesítmény azonnali lebombázását sürgessük. Szerencsére beomlott alagút ásását közben folytatták a többiek, s a németek zónájához már el is értek. A 2-es barakkból így ereszkedünk le az alagútba, és a másik végén másszunk ki a németeknél. Mivel a rádiósok közé közlegény nem léphet be, új egyenruhát kell csórnunk. Az egyik ház falán egy acélkulcsra figyelhetünk fel, amivel törjünk be a zászlókkal díszített épületbe, és zsákmányoljunk egy tiszt egyenruhát. Miután átöltöztünk, menjünk a rádiószoza elé, amin szerencsére van egy rácsos kisablak, s ezért előtte nyugodtan megvárhatjuk, míg az este beköszöntével a rádiós tiszt távozik. Avagy bemehetünk abba szobába, aminek az ablaka pont szemközt van a kisablakkal, s az lévő biztosítékdoboz kikapcsolásával elcsalogathatjuk a tisztet. Átvéve a helyét adjuk le a hívást a bombázóknak, és térjünk vissza a mieinkhez.

Minden igyekezetünk dacára a mániákus Stahl tábornok az utolsó pillanatig kitar a terve mellett, s a légiiradó közepette is kiadja a parancsot a rakéta indítására. Csak egy megoldás marad: egy szabotázsakció. Két indítókulcsot kell helyére illeszteni az indító komplexumban, egyet az emeleten és egyet földszinten. A kulcsok falra vannak függesztve, s nem messze tőlük található az irányítópultok – viszont csak öt percünk van, hogy odaérjünk.



■ 5. FEJEZET: BEFEJEZETLEN ÜGY

Mint ahogy ismét Colditzban kötöttünk ki, újabb szőkési tervet kell kidolgoznunk. Meglepő módon a kastély is kisebb átalakuláson ment keresztül a rövid távollétünk alatt, igaz, helyiségeket azért nem tettek át máshova (mint a Stalag Luft esetében). Az első dolgunk az, hogy egy utat találjunk fel a kápolna padlására, ahol Harding (akit közben a történetekért felelősnek tartanak, és ezért a fogdába zártak) korábban állítólag valami terven mesterkedett. Egyenruhát ezúttal a mosoda előterében találunk, de meg kell kerülnünk az őrt a harangtoronyon, illetve a gyengélkedőn át. Ezek után szerezhetünk egy rézkulcsot a német ebédlőn át megközelíthető adminisztrációs irodából, és benyithatunk az „A” körleték folyosóján a zárt ajtón. Ahol korábban egyébként a tolvajkulcs volt, most egy csúzlit találunk. A nyugati könyvtárban ezúttal feljebb kell másznunk, ahol nyitva áll az ajtó néhány elhagyott folyosó felé (valaki közben titkon lefotózta a hősünket), végül az egyik ablakon keresztül ki-mászhatunk egy faállványzatra az udvar felett. Menjünk egészen kötélig: a csáklya segítségével még feljebb kapaszkodhatunk, s végül bemászhatunk a padlástérbe, ahol meglepő fejlemény vár ránk: egy félkész vitorlázó repülő. Vigyük meg a hirt Kingsley őrnagynak és a többieknek. Gyorsabban lejuthatunk, ha visszamenet lekasztjuk a csáklyát, és leeresszük a kötelét a deszkaállványzat túlsó végénél.

A megbeszélésnél értesülünk róla, hogy áruló van a foglyok között. Ki kell deríteni, hogy ki az, amire kapunk egy fényképezőgépet a ládánkból. A parancsnoki szobában kéne lefotóznunk az eligazítást, ahol nyilván a téglá is jelen lesz. Az adminisztrációs iroda utáni lépcsőn juthatunk fel a kérdéses szobához, de az ajtót sajnos sehogy sem lehet kinyitni. Egy megoldás van: a balkonnra kell felmászni a német udvarról. Alatta őrt áll, de a csúzlival könnyen elterelhetjük onnan. Utána a csáklya segítségével másszunk fel, majd a félig kinyitott erkélyajtó résén keresztül készítsük el a leleplező fotót.

Miután kiderült a téglá személye, elkezdhetjük építeni a repülőt. Kapunk a ládánkba egy acélkulcsot, amivel több helyre is benyithatunk. A kápolnából (az udvar nyugati részéről nyílik a díszes kapuja) egy deszkát vihetünk el, míg a parancsnoki szobához közeli körletből egy lepedőt csenhetünk el. Mint ahogy ezeket nem lehet zsebre rakni, külön-külön kell őket felvinni. Szerencsére a harmadik alkatrész, a villanydrót nincs messze a repülőtől: a padlástól továbbvezet egy rövid folyosó egy nyitható ajtóhoz, s a mögötte lévő raktár ládája között hever.

Mielőtt távoznánk az erőből, még utoljára keresztbe kell tennünk Stahlnak, vagyis el kell pusztítanunk a Colditz alatti laboratóriumát is. A parancsnoki szobához vezető lépcső aljánál (az acélkulccsal) nyílik a boiler terem, ahonnan átmehetünk a csatornák labirintusához, és annak egy pókhálójával benőtt zugánál még lejjebb ereszkedhetünk egy csapóajtón át. A laborban nincs más dolgunk, mint összevissza nyomkodni az irányítópulton, ami megteszi a kellő hatást...

A végjáték során a legeslegutolsó feladat: öt perc alatt odaérni a repülőgéphez, amivel elmenekülhetünk.



MORROWIND

VÉGIGJÁTSZÁS

■ A MESTERKÉM FELHUTATÁSA



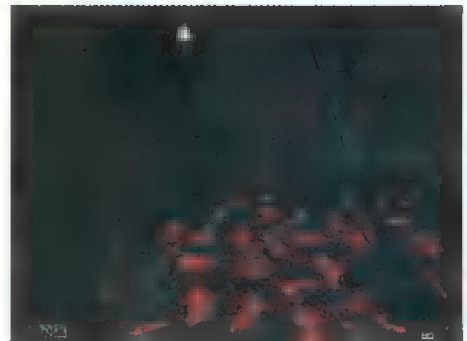
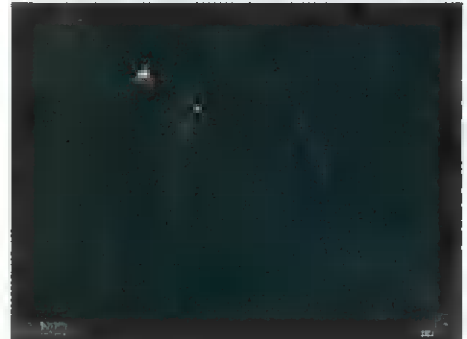
A karaktergenerálás után beszéljünk Sellus Graviusszal, aki ránk bíz egy csomagot, melyet el kell juttatnunk Balmorába, egy bizonyos Caius Cosades nevű tagnak. A legegyszerűbb az, ha a helyi silth strider szolgáltatását vesszük igénybe, ők némi pénzmag fejében gyorsan, s biztonságosan eljuttatnak Balmorába. Ott keressük meg a South Wall Cornerclubban Bacola Clocsiust a tulaj. Ő az egyetlen, aki képes minket útba igazítani Caiushoz. A fickó háza a város észak-keleti részében található. Keljünk át az északi hídon, majd menjünk fel a lépcsőn a felső szintre, itt lesz a kémmaster háza (az ajtajára ki lesz írva a neve). A csomag átadása után a történet meglepő fordulatot vesz, mire észbe kapunk, már a birodalmi hírszerző szolgálat (Blades) tagjává avattak minket. Karrierünk még csak most kezdődik, de már fontos küldetésekkel bízunk meg minket. Az alacsonyabb szintű karakterek kapnak a kémmastertól 200 aranyat. Ajánlatos felkeresni a balmorai Blade trénereket, ők jóval olcsóbban képzik ki a szervezethez tartozó kalandorokat. A képzés mellett még ajándékokat is adnak (páncél, alkimista felszerelés, fegyverek...), csak alaposan ki kell őket faggatnunk a Blade szervezetről. Amint elég erősnek érezzük magunkat, úgy menjünk vissza Caiushoz, s kérjük ki az első igazi megbízatásunkat.



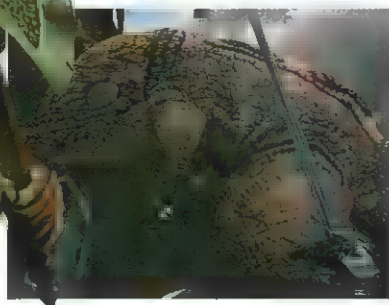
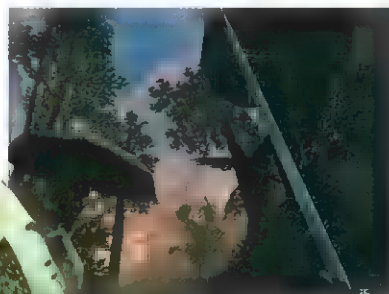
■ ANTABOLIS-DWEMER ROMOK

Itt az ideje az igazi munkának, de először szükségünk lesz némi információra (Nerevarine, Sixth House). Keressük fel Antabolis Hasphatot a balmorai Fighters Guildben, ő birtokában van a keresett információknak. Ezekért cserébe azonban megkér egy apró szívességre, el kell neki hoznunk egy apró Dwemer varázstárgyat (Dwemer Puzzle Box) a közelben található romokból (Arkngthand). Menjünk ki a városból a déli kijáraton, majd át a hídon keletnek. Az első útjelző táblánál forduljunk Caldera felé, majd a következőnél (Molag Mar) menjünk felfelé a hegyi úton. Hamarosan elérünk egy hídrahoz, melyet egy rossziú vigyáz. Lelkiismeretfurdalás nélkül csapjuk le, majd keressük meg az egyik csövön lévő kart. Fordítsuk el, majd menjünk be a megnyíló bejáraton (igyekezzünk, mert rövid időn belül bezárul). A romok között kell megkeresnünk a dobozt, ami nem is lesz olyan nehéz feladat, mint ahogy az az első pillanatban látszik. Néhány rossziú ugyan azonnal ránk támad, de őket gyorsan el lehet intézni. A doboz az emeleten található (Cells of Hollow Hand), ahová az első teremből is fel tudunk jutni. Simán fel lehet ugrani, de aki idegenkedik az ügyességi részekről az használhat levitációt is, azzal könnyebb. Vigyük vissza a dobozt Antabolisnak (később visszatérünk még hozzá, készít egy kulcsot, mellyel lemehetünk a dungeon alsó szintjeire is), majd megszerzett infókat meséljük el a kémmasternek. Úgy tűnik, hogy ez a Nerevarine egy legendás hős, aki a múltban hatalmas győzelmet aratott a sötét efek ellenfelein. A Sixth House a rossziúk szektája, óvakodnunk kell a tagjaitól.

A küldetés után furcsa álmok veszik kezdetüket. Ezek eleinte nem okoznak különösebb gondokat, de később már a civil lakosságra is hatással lesznek. A Sixth House bérgyilkosai előszeretettel támadnak meg minket a nagyvárosokban (Balmora, Vivec, Ald'ruhn). A támadókat simán megölhetjük, de elkerülhetjük a konfrontációt azzal, hogy a vadonban alszunk. A civilek között is feltűnnek a megszállottak, őket bűn lenne megölni, inkább szüntessük meg az állapotukért felelős Sixth House bázist, illetve annak főpapját. (Vivec-Assemanu bázis, a Vivectől nyugatra lévő szigeten, Balmora-Hassour Shrine, Gnisiss-Subdun Shrine).



■ MUZGROB-ANDRANO VAULT



Caius újabb feladattal bíz meg, további információkat kell szereznünk a balmorai Magés Guildből. Itt dolgozik Sharn gra-Muzgob, őt kell keresnünk. A mágus készségesen segít, persze csak akkor, ha megteszünk neki egy apró szívességet. Fel kell kutatnunk a legendás Ancus, Andrano koponyáját. A koponyát Andrano Ancestral Vaultjában találjuk meg, könnyű lesz megismerni a rituális jelekről. A sírbolt Pelagiadtól délre van, az út jobb oldalán. Vigyük vissza a koponyát nekromatának, majd a kapott információkat továbbítsuk a kémmasternek.

A küldetés után furcsa álmok veszik kezdetüket. Ezek eleinte nem okoznak különösebb gondokat, de később már a civil lakosságra is hatással lesznek. A Sixth House bérgyilkosai előszeretettel támadnak meg minket a nagyvárosokban (Balmora, Vivec, Ald'ruhn). A támadókat simán megölhetjük, de elkerülhetjük a konfrontációt azzal, hogy a vadonban alszunk. A civilek között is feltűnnek a megszállottak, őket bűn lenne megölni, inkább szüntessük meg az állapotukért felelős Sixth House bázist, illetve annak főpapját. (Vivec-Assemanu bázis, a Vivectől nyugatra lévő szigeten, Balmora-Hassour Shrine, Gnisiss-Subdun Shrine).

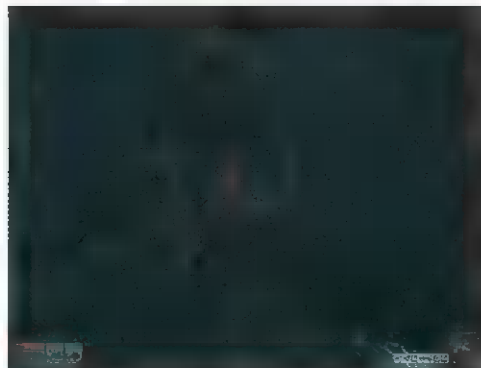
■ SIXTH HOUSE

A kémesterhez visszatérve új megbízatás vár ránk. Egy Sixth House bázist kell semlegesítenünk valahol ■ nyugati parton, de pontos koordinátákat még Caius sem tudott mondani. Elküldött Raesa Pulliahoz Buckmoth Fortba, az ő őrzárata indult először ■ rejték hely kifüstölésére. Mindössze egyetlen katona tért vissza, szörnyű ragállyal ■ testében. Halála előtt azonban még emlegetett egy llunibi nevezetű helyet és egy



Dagoth Gares nevű főpapot. Az ő eliminálása lesz ■ feladatunk. A barlang valahol Gnaar Mok közelében található, az ott élők tudnak pontosabb felvilágosítást adni a barlang helyzetéről (a sziget északi csücskében található, a teljes neve: llunibi, Carcass of the Saint). A barlangban találkozunk a főpappal, akit mindenféleképpen meg kell ölnünk. A gazember azonban a halála pillanatában megátkozott, így mi is elkaptuk a szörnyű betegséget, ■ corpus disease-t. A barlangban találunk egy remek pár kesztyűt is, semmi féleképpen ■■ hagyjuk ott őket (egészen a játék befejezéséig használhatjuk őket).

■ CORPUS CURE

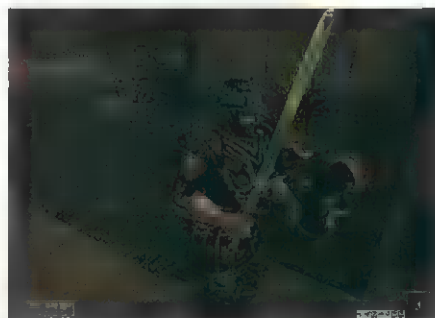


Caius ugyan előléptet, de ettől függetlenül még nincs minden rendben. Megkaptuk ■ halálos betegséget, s mindent el kell követnünk annak érdekében, hogy megtaláljuk a gyógymódot. Létezik egy Televanni va-

rázsló, aki fenntart egy kórházat Tel Fyrben, az Onyx teremben. Őt kell megkeresnünk. A leggyorsabb út hozzá Sadrith Moran keresztül vezet (ide a Mages Guilden keresztül juthatunk el). A varázsló tornya délnyugati irányban található Sadrith Moratól, az egyik kis szigeten. Keressük meg a varázslót (csak levitáció varázslattal juthatunk el hozzá) (Divayth Fyr), ■ beszéljünk neki a ragályról. A varázsló beleegyezik a gyógyításba, de először még vissza kell szereznünk neki egy varázscsizmát, amit az egyik betege őriz ■ torony aljában lévő kórházban. A kórteremben egyetlen szabály létezik, soha semmilyen körülmények között sem szabad kezdet emelnünk a páciensekre. Igyekezzünk elkerülni a betegeket, ellenkező esetben megtámadnak. A keresett személy a törp faj utolsó képviselői közé tartozik (Yagrurn Bagarn), nála vannak a varázscsizmák. Vigyünk el őket ■ mágusnak, aki hálából megajándékoz egy gyógyító itallal. Ki ugyan nem gyógyultunk ■ ragályból, de az összes negatív tünetétől megszabadultunk, ráadásul immunisak lettünk mindenféle betegséggel szemben.

■ MIKO KISZABADÍTÁSA

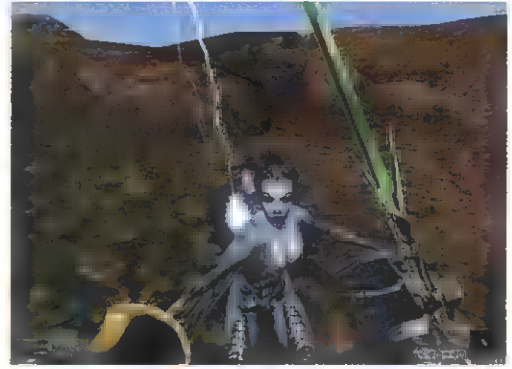
Balmoraba visszatérve Caius meglepő hírrel fogad. Visszarendelték a Birodalomba, ezért innentől kezdve egyedül kell tevékenykednünk. Távozás előtt átad néhány ajándékot, majd kapunk egy utolsó útba igazítást, ismét el kell mennünk Mehra Milohoz Vivecbe. Nézzünk be először ■ munkahelyére (Hall of Wisdom-könyvtár), majd kérdezzük ki meg a kollégáit. A lakhelyén (Milo's Quarter) sincs, csak egy kódolt üzenet vár az asztalán. Miko lebukott, ■ most a Ministry of Truthban tartják fogva az inkvizitorok. Kapunk két levitációs varázslót, de a szöktetés előtt még be kell szereznünk egy Divine Intervention varázstekercset (kettőt, amennyiben mi is varázslat segítségével akarunk kijutni a börtönből). A Börtön a Templom negyedben található, egy hatalmas lebegő sziklatömbön. Ide csak mágia segítségével lehet feljutni, tehát igyunk meg az egyik lebegés italt, vagy használjuk a varázserőnket. Az ott posztoló egyik ör (Alvela Saram) Milo barátja, így segít a szöktetésben. A börtönben használjunk láthatatlanság varázslatot, így nem látnak meg az örök, s nem kell vérfürdőt rendeznünk. A foglyokat a Prison Keepben őrzik, ide kell eljutnunk. Három cella található itt összesen, Milot a jobb oldallban tartják fogva. Törjük fel az ajtaját, majd adjuk oda neki a szabadságot jelentő varázstekercset. Szökése előtt azt tanácsolja, hogy az ebonhearti kikötőben keressük meg Blatta Hateriát, aki hajóval elvisz a szektájuk titkos rejték helyére (Holamayan Monastery). A hajót végén egy szerzetes fogad, aki megmutatja ■ monostor titkos bejáratát. Elárulja, hogy az ajtó csak hajnalban (reggel hat és nyolc között) és napnyugtakor (este hat és nyolc között) nyílik ki. A szerzetesrend vezetőjétől kapunk két könyvet, pont ezeket kérte tőlünk az Urshilaku sámán. Teleportáljunk vissza hozzá (most használjuk a Recall varázslatunkat), ■ adjuk át neki a szerzeményünket.



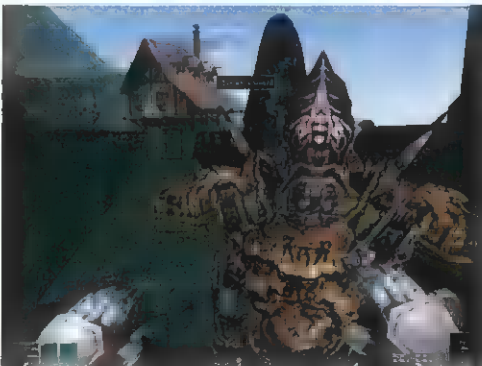
A NEGYEDIK TESZT

leg nemesi rangban. Konzultáljunk a törzs sámánjával, Sonummu Zabamattal. Szerinte egyetlen épeszű televanni lord sem hajlandó a lányát egy nomád törzsfőnökhöz adni, ezért cselhez kell folyamodnunk. Elküld egy ismerőséhez (Savile Imany) Tel Aruhnba, aki mellesleg rabszolgakereskedéssel foglalkozik. A kereskedőnek pont akad raktáron egy megfelelő sötételf hajadon, már csak a megfelelő ruházatot, s egy kis illatszert kell beszerezniünk a tökéletes átváltoztatáshoz. A ruhákat Tel Moraban, az Elegan: Clothierben szerezhethetjük be (exquisite shirt, skirt, shoe) a parfümöt (Televanni Bug Musk) szintén Tel Moraban, Jolda Apothecary üzletében vehetjük meg. Vegyük meg a rabszolgálynét, majd adjuk oda neki a ruhákat és az illatszert. Most már csak vissza kell kísérniünk a Zainab táborba a törzsfőnök jurtájába. Ut közben azonban rengeteg szörny várja az alkalmat, hogy agyaraít a zsenge rabszolgályné húsába vájja. A mi feladatunk lesz az, hogy megtisztítsuk előtte a terepet. Szerencsére a lány kiváló úszó, így nem lesz gond, hogy át kell úszniunk a kontinensre. A főnök teljesen elégedett az új arájával, habozás nélkül kinevez hadvezérré, s átadja a szent szimbólumot (Zainab Thong).

Három törzs már rendben van, már csak a negyediket kell meggyőzniünk, s teljesítettük is a negyedik próbát. Az Ahemmusa törzs a kontinens északkeleti csücskében található, s a törzsfőnök a sámán (Sinnammu Mirpal) szerepét is betölti. A szokás azonban úgy diktálja, hogy először az alvezérekkel (Kausi, Dutadalk, Yenammu) beszéljünk, csak ezután fordulhatunk a főnökhöz. A főnök nem zárkózik el a kinevezéstől, de szokás szerint van egy feladata. Keresniünk kell egy biztonságos helyet, ahol a fertőzött szörnyetegek nem veszélyeztetik a törzs életét. Régebben volt egy ilyen menedék (Ald Daedroth), de az utóbbi időben az egykor békés sziget csatatérre változott. Két ellenséges csoport, az Ordinatorok és a Daedra szektások ölik egymást a szigeten. A feladatunk az, hogy megtisztítsuk a szigetet, vagy legalábbis meggyőzzük mindkét oldalt, hogy hagyják békén a nomádokat. A vérfürdő túlságosan brutális megoldás lenne, ezért inkább keressük meg a két vezetőt. Az Ordinatorok főnöke a szentély bejáratánál őrködik, elég őt meggyőzniünk, a többiek ezután békén hagynak. A szektások vezetője (Hlireni Indavel) a szentély legalján található, őt csak akkor győzzük meg, ha elég erős karakterrel rendelkezünk (legalább 20-as szintű karakterrel). Térjünk vissza a sámánhoz, majd kísérik el a belső szentélybe (Inner Shrine) a szoborhoz. Az öreglány ugyan nem tud úszni, de ismeri a vizen járás varázslatát, így nem lesz vele gond. Amint megérkezünk a szoborhoz megkapjuk a kinevezésünket, a negyedik szimbólumot (Madstone).



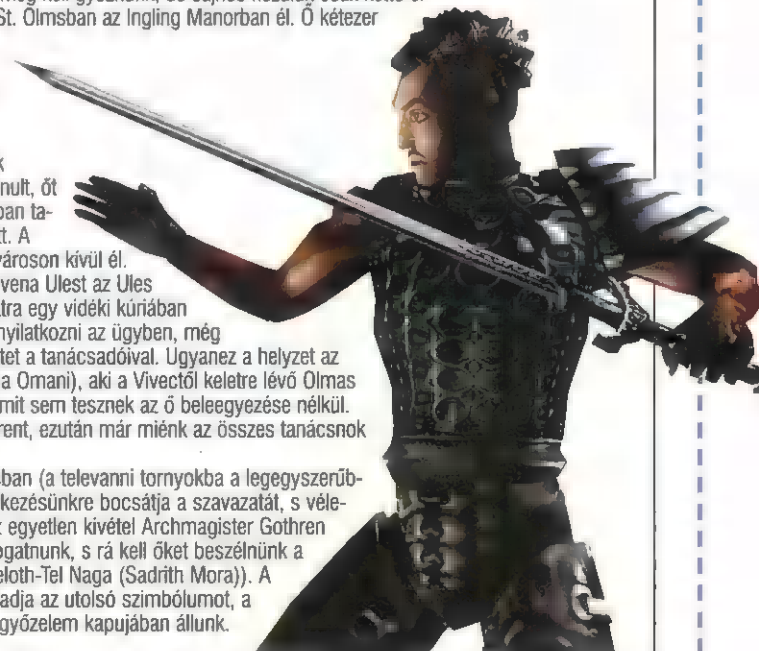
AZ ÖTÖDIK TESZT



A nomád törzsek egyesítése után itt az idő, hogy a három legnagyobb házat is szövetségbe tömörítsük. Kezdjük a küldetést a Redoran házzal Ald'ruhnban. Itt a kulcsfigura Athyn Sarethi, az ő házat városban található hatalmas páncél alatt találjuk meg. A tanácsnok támogatja a jelölésünket, feltéve ha megteszünk neki egy apró szívességet. A fiát hamis vádak alapján fogságban tartja a Redoran ház vezető tanácsnoka, őt kell kiszabadítanunk. A fiú a Venim Manorban raboskodik. A szobája ajtaját eltakarja egy tapéta, de ha mögé nézünk, akkor meglátjuk a zárt ajtót. Az ott álló ór észreveszi ugyan a betörést (kivéve, ha nagyon jó tolvajok vagyunk). Ne bántuk az öröket, inkább meneküljünk el a fiúval, s vigyük őt vissza az apjához. Sarethi azonban csak egy tanácsnok, rajta kívül meg kell győzniünk még négy tanácsnokot (Miner Arobar, Garisha Lielthri, Brara Morvayn, Hlaren Ramoran). Az öt szavazat megszerzése után már bátran a ház feje elé állhatunk (Bolwyn Venim), aki nem tehet mást, mint párbajra hív, a víveci arénában. Ő meglehetősen kemény ellenfél, készüljünk fel a harcra tisztességesen. A győzelem után Sarethi Redoran Hortatornak nevez ki, megkapjuk a cím mellé járó varázstárgyat is, a Ring of the Hortatort.

A következő ház feje Vivecben található, a Hlaalu negyedben. A legfelső szinten a Plazaban él Crassius Curio tanácsnok, aki potom 1000 aranyért hajlandó eladni a szavazatát.

Négy másik tanácsnokot is meg kell győzniünk, de sajnos közülük csak kettő él Vivecben. Ingling Half-Troll St. Olmsban az Ingling Manorban él. Ő kétezer aranyat kér a szavazatáért, de ha gondoljuk, akkor agyon is üthetjük, senkinek sem fog hiányozni, s mi is megspórolunk egy halom pénzt. A második tanácsnok (Dram Bero) illegálisba vonult, őt a St. Olmsi Haunted Manorban találjuk meg a zárt ajtó mögött. A maradék két tanácsnok a városon kívül él. Látogassuk meg először Nevena Ulest az Ules Manorban (Surdantól nyugatra egy vidéki kúriában él). Egyelőre nem hajlandó nyilatkozni az ügyben, még meg kell konzultálnia a tanácsadóival. Ugyanez a helyzet az utolsó tanácsnokkal (Velandá Omani), aki a Vivectől keletre lévő Olmas

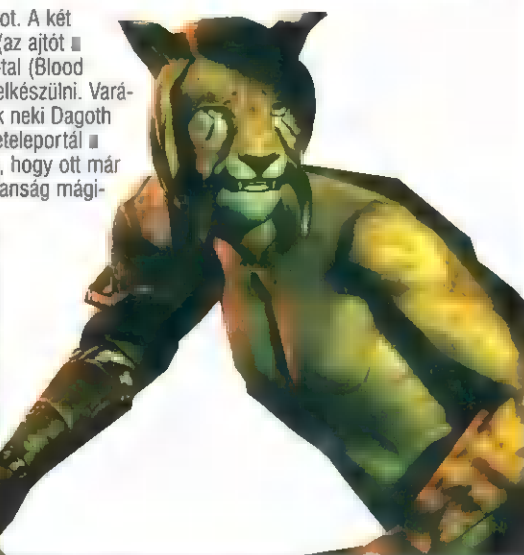


szigeteken él a házában. Mindkét tanácsnokot a helyi maffiafehér Orvas Dren pénzeli, semmit sem tesznek az ő beleegyezése nélkül. Dren a villájában él (Dren Plantation) Vivectől északra. A legegyszerűbb az, ha lecsapjuk Drent, ezután már miénk az összes tanácsnok szavazata. Crassius kinevez Hortatornak, s miénk a szimbólum, a Belt of the Hortator.

Az utolsó ház a Televanni, ennél a küldetésnél Master Aryont kell megkeresniünk Tel Vosban (a televanni tornyokba a legegyszerűbben úgy juthatunk fel, ha levitáció varázslatot használunk). Aryon feltételek nélkül rendelkezésünkre bocsátja a szavazatát, s véleménye szerint egy kivétellel az összes többi tanácsnokot meg lehet győzni szép szóval. Az egyetlen kivétel Archmagister Gothren Tel Aruhnban, őt bizony el kell menniünk láb alól. Három másik tanácsnokot is meg kell látogatnunk, s rá kell őket beszélnünk a szavazatuk leadására (Mistress Dratha-Tel Mora, Mistress Therana-Tel Branora, Master Neloth-Tel Naga (Sadrih Mora)). A szavazatok begyűjtése után térjünk vissza Master Aryonhoz, asi kinevez Hortatornak, átadja az utolsó szimbólumot, a Robe of Hortatort. Az utolsó cím begyűjtésével teljesítettük az ötödik próbát, most már a győzelem kapujában állunk.

■ TALÁLKOZÁS VIVEC-KEL

Térjünk vissza Vivecbe, s keressük meg a Templom negyedben, Danso Indulest (High Fane bejárata), aki egy találkozót igyekszik összehozni a főpappal, Tholer Saryonival. Jelen pillanatban nem vagyunk túl népszerűek az Ordinatorok között, ezért azt javasolja, hogy használjuk a hátsó bejáratot ■ főpap lakosztályába (Hall of Wisdom). Az ajtót nem őrzik, ezért senkinek sem tűnik fel, ha varázslattal vagy tolvajkulccsal kinyitjuk. A főpap átad egy kulcsot, mely a palota bejáratát nyitja. Ott kel találkozni Vivec istennel, aki ■ segíthet legyőzni Dagoth Ur-t. A palota a legdélebbi negyedben található, egy hosszú lépcsősort kell megmászni, hogy elérjük az ajtót. Vivec isten elárulja, hogy ■ Dagoth Ur legyőzéséhez két varázstárgyra lesz szükségünk (Keening, Sunder). Ez a két varázsfegyvert még a törp kovácsok készítették, s csak ezekkel győzhetjük le ■ gonoszt. Átad egy varázskesztyűt (Wraithguard), mely segítségével képesek leszünk használni ezeket a nagy erejű varázstárgyakat. A fegyvereket Dagoth Ur csatlósai, a hamu vámpírok őrzik a Ghostfence mögött lévő hegyekben. Az első vámpírhoz már volt szerencsénk Kogoruhn tárnáiban, ő volt Dagoth Úthol, nála volt a Belt of Heartfire. Ezután vegyük sorra a többieket: Dagoth Endus-Endusal (Amulet of Herartrime), Dagoth Tureynul-Tureynulal (Amulet of Heartthrum), Dagoth Araynys-Mamaea (Soul Ring). Dagoth Odros (Amulet of Heartfire) Odrosalban bujkál, nála van a kulcs, mely nyitja azt az ajtót, ami mögött megtaláljuk a legendás rövidkardot, ■ Keeninget. Ezután már csak Dagoth Vemyn (Amulet of Heartheal) maradt hátra Vemynal fellegvárában. Ő őrzi Sundert, a legendás harci kalapácsot. A két varázsfegyverrel és a vámpiroktól elszedett talizmánokkal bátran beléphetünk Dagoth Ur fellegvárába (az ajtót ■ közeli csövön nyíló karral nyitjuk ki). Itt kell megküzdenünk az utolsó ash vampire-rel, Dagoth Gilvoth-tal (Blood Ring). A kazamata mélyén lévő gonosz átengedi nekünk az első csapás jogát, tehát bőven van időnk felkészülni. Varázsoljunk magunkra az összes nálunk lévő védőmágiát (használjuk el az összes talizmánt), majd essünk neki Dagoth Urnak. Ő bizony elég kemény ellenfél, de nincs semmi esélye. Hamar menekülőre fogja a dolgot, s beteleportál ■ belső szentélyébe, ahol a Heart of Lorkhan felgyógyítja sebeiből. Kövessük őt oda, de jegyezzük meg, hogy ott már nem működnek a teleport varázslatok. A belső teremben azonnal varázsoljunk magunkra egy láthatatlanság mágiát, s keressük meg Lorkhan szívét. A szívet védő pajzsot zúzzuk szét a kalapáccsal (Sunder), majd szűrjük bele ötször a rövidkardot (Keening). A szív megsemmisítése után végezzünk Dagoth Urral, majd levitáljunk fel ■ biztonságot jelentő párkányra. Hamarosan az egész szerkezet összeomlik, igyekezzünk minél távolabbról szemlélni a robbanást. A bejáratnál Azura istennő jelenik meg, ■ adja át a jutalmunkat.



Innentől kezdve szabadon kóborolhatunk a kontinensen. A Ghostfence leomlott, s ■ rágalý abbamaradt. Küldetés teljesítve.

Mester-képzettség	Város	Helyszín	NPC
Acrobatics	Vivec Arena Canton	Waistworks, Fighter's Guild	Senyndie
Alchemy	Valenvaryon Stronhold	Propylon Chamber	Abelle Chriditte
Alteration	Tel Branora	Seryne Relas háza	Seryne Relas
Armorer	Ebonheart	Hawkmoth Legion Garrison	Sirollus Saccus
Athletics	Kaushtabibi Camp	Adibael's Yurt	Adibael Hainnabibi
Axe	Falensarano Stronhold	Upper Level	Alfhedil Elf-Hewer
Block	Buckmoth Legion Fort	Courtyard	Shardie
Blunt Weapon	Vivec, St. Delyn	Abbey of St. Delyn the Wise	Faralenu Henim
Conjuration	Ald'ruhn	Temple	Methal Seran
Destruction	Piernette's Farmhouse	A farmtól keletre	Leles Birian
Enchant	Indoranyon Stronhold	A kijáratához közel	Qorwynn
Hand-to-Hand	Holamayan Monastery	Lower Level, South-West Bedroom	Taren Omothan
Heavy Armour	Vivec, Arena	Fighter's Training	Seanwen
Illusion	Sadrith Mora	Dirty Muriel's Cornerclub	Erer Darothril
Light Armour	Maar Gan	Andus Tradehouse	Aerin
Long Blade	Molag Mar	Armiger's Stronghold	Ulms Drathan
Marksmanship	Falasmaryon Stronghold	Missun Akin's Hut	Missun Akin
Medium Armour	Tel Fyr	Docks	Cinia Urtius
Mercantile	Zainab Camp	Ababael's Yurt	Ababael Timsar-Dadisun
Mysticism	Sadrith Mora	Gateway Inn	Ardarume
Restoration	Vos	Chapel	Yakin Bael
Security	Balmora	Hecerinde's House	Hecerinde
Short Blade	Balmora	Luck Lockup Cornerclub	Todwendy
Sneak	Gnaar Mok	Druegh-Jigger's Rest	Wadarkhu
Spear	Ghostgate	Tower of Dusk, Lower Level	Mertis Falandas
Speechcraft	Sadrith Mora	Wolverine Hall, Mages Guild	Skink-in-Tree's Shade
Unarmored	Dagon Fel	Vacant Tower	Khargol gro-Boguk

■ TIPPEK TRÜKKOK

■ **Morrowindben** a leggyorsabb mód az új... Az új... felkelt... csak a leg... stá... azonban... kevés... található... az... mint egy... küldetést a... Azura...

■ **Erősnek érzi** az új... küzdhet... Vivec... de... kitarító... Nem kell az... nunk... ha... a... jük... gond... ez... West... ügy... W... B... terv...

■ **Terv a...** a... el a... tanítani... tárgyak... két... a...

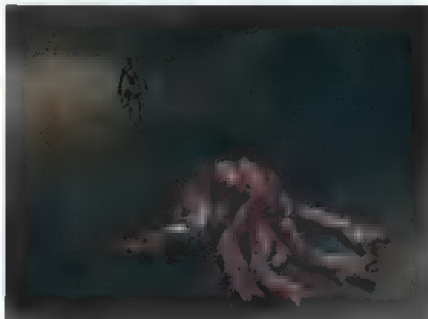
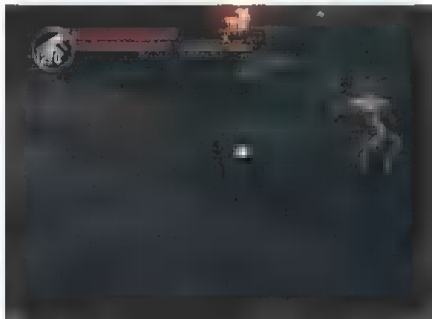
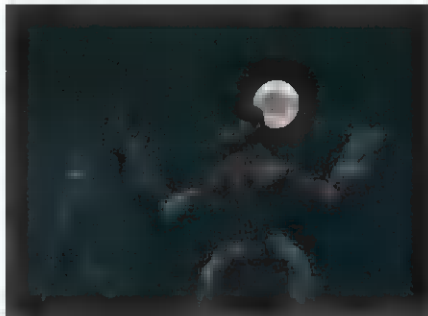
HUNTER: THE RECKONING

FŐ ELLENFELEK

Mivel a Hunter nem egy túl bonyolult játék, viszont a főellenfelek komoly gondokat okozhatnak, úgy gondoltuk, hogy mindegyiknél elmondjuk a nálunk legjobban bevált taktikát. ■ Többen harcolunk, akkor a dolgunk általában könnyebb, ráadásul néha lényegesen, ezt is megemlítjük. ■ feledjük, a speciális fegyvereket a főellenfelekre tartogassuk, a normál lények ellen csak akkor vessük be őket, ha már nem tudunk több töltenyt felvenni.

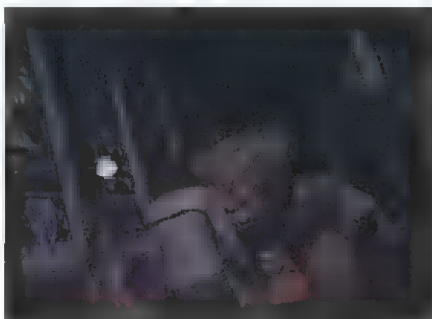
■ 1. ROTTEN GIANT

Ezt az ocsmány állatot a Playground pályán találhatjuk meg, ha kiértjük a zombikat az iskola körül. Miután feltűnt, vele együtt megjelenik még egy adag zombi és pár gargoyle – először őket kell elpusztítanunk, hogy ne zavarják meg a fő feladatot, ■ nagydarab barom kivégzését. Miután ez megvolt, a legjobb taktika az, ha szaladunk előre és közben hátrafelé tüzelünk – használjuk ellene gépfegyvert és shotgunt. Ha kifogyánk, akkor a pályán felvehetünk mindkettőből két darabot, valamint sérülés esetén használjuk a négy „töltettel” rendelkező gyógyító rúnát. A szörny háromféleképpen támad, mindet könnyen elkerülhetjük: amikor kis robbanó pókokat szór, azokat lövjük le, amikor pedig földrengést okoz, azt átugorhatjuk. A harmadik támadási formája ■ jobbegyenes, ha körbe-körbe futkározunk, akkor ezzel egyáltalán nem tud minket elérni. Ha kifogytunk a speciális fegyverekből, akkor az alap távolsági fegyverünket vegyük elő – ilyenkor már nem lehet neki sok hátra. Ha többen vagyunk, akkor a dolog még egyszerűbb: az óriás egyvalakit üldöz, addig a többiek felaprítják közelharcú fegyvereikkel.



■ 2. TEDDY BEAR

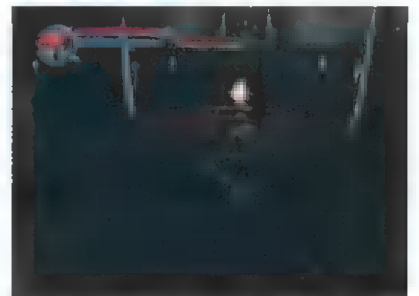
Miután Kaylie-t elkísértük a templomba (Church), a kislány babája átváltozik egy hatalmas mutáns macivá. A medve körülbelül olyan támadásokkal rendelkezik, mint az első főellenség, mégsem lesz vele olyan könnyű dolgunk, köszönhetően annak, hogy sokkal gyorsabb, mint gondolnánk. Szerencsére van egy életerőt és egy varázserőt visszatöltő rúna is a templomban, tehát remélhetőleg nem fogunk meghalni. Először intézzük el ■ két szellemeket (shotgunnal), majd próbáljunk meg menekülés közben minden gépfegyverünket és maradék shotgununkat beleüríteni ■ maciba. Amikor földrengést csinál, akkor azt ugorjuk át, és mindenképpen kerüljük el, amikor megpróbál ránk hányni (érdekes játék ez...), mert jó nagyot sebez. Lassabb karakterekkel elég nehéz dolgunk lesz, mert elég könnyen beszoríthat minket – még szerencse, hogy a padokat szét lehet lőni.



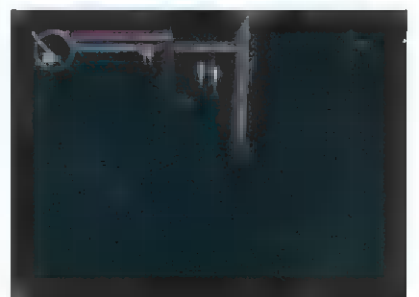
■ 3. DEGENHARDT



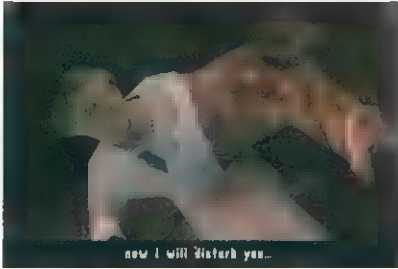
Mikor beérkezünk ■ régi kastélyba (Mansion1), verjünk le mindenkit ■ földszinten, majd menjünk fel ■ lépcsőn. Itt öt ajtó vár ránk, de egyelőre csak egy van nyitva – itt találjuk a kulcsot a következőhöz, majd így tovább az utolsó, kétszárnyú ajtóig. Itt vár minket ■ kastély ura, Degenhardt, aki családtagjait gyógyolja – ez persze nem fogja megmenteni. A két előző lényvel ellentétben Degenhardtot legjobban közelről tudjuk megsebezni. Ő csáppokkal (egyszerűen kerüljük ki) és lövedékekkel (ugorjuk át) harcol, valamint az udvarban mér látott csápokot idéz meg. Utóbbiakkal nem kell törődnünk, mert mindig újratermelődnek, koncentráljunk arra, hogy minél hamarabb leverjük ■ fickót. Használjuk el rá ■ láncfűrészünket, majd közelharcú fegyverünkkel essünk neki. Ez ■ módszer persze azzal is jár, hogy sokat fogunk sebződni, valószínűleg párszor meg is fogunk halni, legalábbis akkor, ha először



próbálkozunk. Persze van egy életerőt regeneráló rúna ■ szobában, azzal is megpróbálkozhatunk, hogy odacsáljuk Degenhardtot, és amikor elkap minket lövedékével, azonnal gyógyítunk (ha Samantha is a csapatban van, akkor vele úgy helyezkedjünk, hogy a többieket is tudjuk gyógyítani).



■ 4. DR. HADRIAN

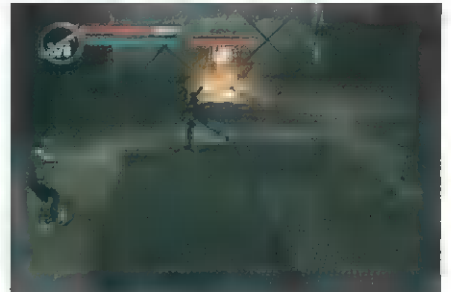
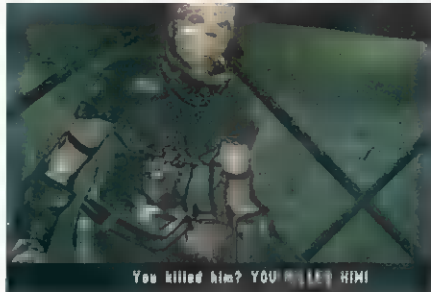


Miután lemészároltuk egy nagy adag normál ellenfelet a hullaházban (Morgue), eljutunk Hadrian doktorhoz, aki tetemeket preparál különböző módokon. Nem kicsit akad ki, amiért megzavarjuk, ezért azonnal nekünk is ront. Fő fegyvere egy mérgező zöld lövedék, amit általában könnyű kikerülni, ráadásul eközben rá is írthatjuk tárainkat a dokira (gépfegyvert, shotgunt majd a rakétavetőt). A dolog nem is lenne nehéz, ha ■ doktor nem idézne meg néha ellenfeleket, akik rendszeresen bezavarnak: ezután körbe-körbe kell rohangálnunk úgy, hogy mindig Hadrian felé nézünk, és persze lőjük is folyamatosan. A szörnyeket (az első főellenfél, a Rotten Giant legyengített verziói) nem érdemes megölni, mert miután végeztünk velük, dr. Hadrian azonnal újakat hív. Többen játszva valaki a fenti taktikát végezze, a másik (a többiek) pedig álljanak ■ doki köré, és közelharc fegyverekkel csapkodják.



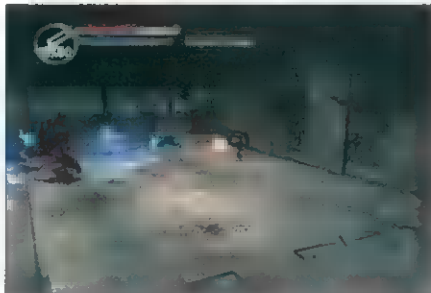
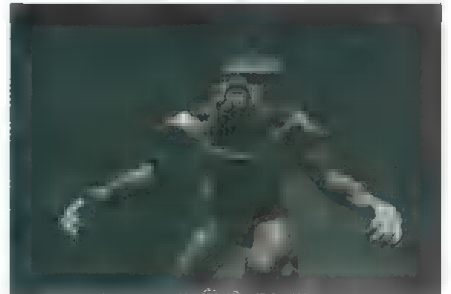
■ 5. CARPENTER

A Death Row pályán elég sokat kell irtanunk, amíg el nem érünk a főnökhöz (ha elakadnánk a könyvtárban, akkor keressük meg a többtől különböző polcot, az a titkos ajtó), de a speciális fegyvereinket ne használjuk el. Carpenter, aki eddig segített, kiborul azon, hogy mi öltük meg Hadriant, és nem hagyjuk meg neki; dühében ránk támad. Először váltunk rakétavetőre és miközben menekülünk Carpenter elől, lőjük szét a ketrecet, ■ az átvezető jelenetben is fontos szerepet kapott. Ha ez megvolt, akkor váltunk gépfegyverre és tömjük meg golyókkal. Ezután jöhet ■ lángszóró, az egész tankot használjuk el rá. Most már alig lehet HP-ja, úgyhogy essünk neki közelharc fegyverünkkel – legrosszabb esetben veszünk pár életet. Ha többen vagyunk, akkor alkalmazhatjuk a Rotten Giantnál használt taktikát: egyvalaki menekül ■ többiek pedig eközben csapkodhatják (persze a ketrecet itt is szét kell szedni).



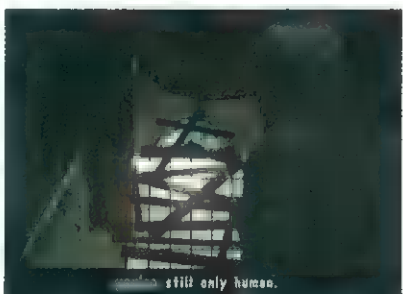
■ 6. ARKADY

Szinte azonnal Carpenter halála után találkozunk szembe Arkadyval, akivel az egész kezdődött. Azonnal átalakul egy hatalmas farkasemberré, ráadásul elég erős támadásai vannak. A gyakrabban használt az, amikor üvöltésére megjelennek körülötte szellemek, és ha közel állunk hozzá, akkor sebződünk egy közepes mértékűt. Ha viszont sokáig állunk egy helyben, akkor egy fehér koponyát küld ránk, ez irgalmatlanul nagyot sebez. A legjobb taktika talán az, ha megpróbálunk előle minél messzebbre futni (de sosem megállva, hogy ne jöjjön a koponya) és amikor megidézi ■ szellemeket, belelövünk egy rakétát. Így használjuk el az összes lövedékünket, ha jól csináltuk (és eddig minden rakétát felvettünk), akkor ■ életerejének legalább kétharmadát levehetjük. Ha kifogytunk, akkor jöhet a shotgun, amit ■ előbbi, menekülő taktikával használunk (csak persze ezzel mozgás közben is lőhetünk). A következő pályákon (tulajdonképpen egy menekülés pár korábban már meglátogatott helyszínen) még pár-szor meg kell vele küzdenünk, de itt egyre kevesebb életereje lesz, itt nem lehet gondunk – rakétát viszont semmiképpen ne használjunk.

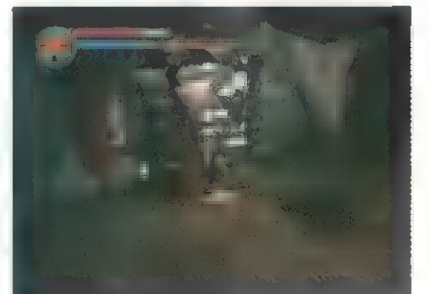


■ 7. DEVIL DEGENHARDT

Amikor a kastélyban sikerül feljutni a padlásra (Attic), ott megtaláljuk Hadriant, amint éppen a Pokolra nyit átjárót. Kiderült, hogy az egész balhét ő szervezte, hogy feltámassza családtagjait (mi ennek zavarunk be, amikor Hadriannál felgyújtottuk a testeket). Degenhardt átváltozik egy hatalmas csápos lényé, akít láthatólag nem lehet megölni: amint leesebezzük a fele energiáját (ami egyébként nem tart sokáig), a kis oltár elé vonul és maximumra gyógyul. Eközben ráadásul csápol, lövöldözik, és más csápokot idéz meg. A megoldás a be-deszkázott ablak a szoba északnyugati részén, valahogy be kell engednünk ■ fényt. Sebezük le Degenhardtot,



hogy elmenjen középre, majd vegyük elő a láncfűrész és vágjuk le ■ deszkákat az ablakról. Ha minden benzinünket elhasználtuk, akkor váltunk rakétavetőre, abból néhány elég lesz ahhoz, hogy ■ deszkák leessenek, és ■ fény elérje az őrdögi teremtményt. Degenhardt végleg elhalálozik, vadászunk pedig jó esetben megmenekül a városból (ha összegyűjtöttünk 50 ártatlant), rosszabb esetben viszont szörnyű halált hal. Mi mindenesetre gazdagabbak leszünk egy nehéz móddal – Nightmare –, illetve plusz egy ruhával minden karakternek.



ATV Offroad Fury

Gyors versenyzők

Válasszuk a pro-career módot, és névnek írjuk be: "ALLQUIKI". Ezzel valamennyi ATV ■ Ravage1000cc Quad ATV sebességével fog rendelkezni.

Downforce

Sérthetatlenség

A főmenüben üssük be: L1, Háromszög, R1, Háromszög, Le, Le, Kör.



Crash Arena

A főmenüben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Le, Háromszög, Háromszög, négyzet.

Crash Arena 2-player

A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Kör, Fel, Háromszög, Háromszög, Négyzet.

Fejlettebb ellenfelek

A főmenüben üssük be: Háromszög, Jobb, Bal, Négyzet, Fel, Kör, Le, Jobb.

Beginner díj

A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, L1, Háromszög, Háromszög, R1, Jobb.

Intermediate díj

A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, Négyzet, Bal, L1, R1, Négyzet, Négyzet.

Expert díj

A főmenüben üssük be: Jobb, Jobb, Kör, Bal, L1, Kör, R1, Kör.

Intermediate bajnokság

A főmenüben üssük be: Le, Négyzet, Fel, Négyzet, Jobb, Jobb, Bal.

Expert bajnokság

A főmenüben üssük be: Le, Kör, Fel, Le, Kör, Kör, R1, L1.

Endgame

Cheat mód

Tüzeljünk egy semleges pontra, illetve töltsük



újra a pisztolyt ■ főmenünel: így betűzhetjük ki a csaló kódokat. Magyarán egy tüsszel egy A-t írunk be, míg huszonhatal egy Z-t, és az újratöltéssel tudunk a következő betűhöz lépni.

Mester kód

Kódnak adjuk meg: "MEBIGCHEAT". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog.

Arcade mód

Kódnak adjuk meg: "BLAM". Ha nem hibáztuk el, ■ képernyő villanni fog. Az Arcade Mode ezután az extras menüben jelenik meg. Csalás nélkül amúgy ennek előhozásához a játék teljesítése szükséges.

Country challenge

Kódnak adjuk meg: "ABROAD". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog.

Mighty Joe Jupiter mini-játékok

Kódnak adjuk meg: "MIGHTIER". Ha nem hibáztuk el, ■ képernyő villanni fog. Csalás nélkül amúgy teljesíteni kell ■ Mighty szinteket ■ cadet training módban, hogy megnyissuk a "Mighty Joe Jupiter Trilogy" opciót, az easy szinteket, hogy megnyissuk ■ Mighty Joe Jupiter Episode 2-t, illetve ■ normal szinteket, hogy megnyissuk ■ Mighty Joe Jupiter Episode 3-at.

Jukebox és music test

Kódnak adjuk meg: "LETSBOOGIE". Ha nem hibáztuk el, a képernyő villanni fog. Csalás nélkül amúgy teljesíteni kell a Mighty Joe Jupiter Trilogy összes epizódját. A Music Jukebox opció az Options képernyőn jelenik meg.

Befejezés bónuszok

Teljesítve ■ játékokat megjelenik az Arcade Mode, és azon belül ■ tükrözött pályákat tartalmazó Mirror Mode opció. Az Arcade mód többszörös teljesítésével pedig különböző fegyvereket lehet nyerni.

Gravity Games Bike



Különböző kódok

Az options menü cheat code képernyőjén írhatjuk be a következő kódokat:

Cheat mód: "LOTACRAP".
Maximum statisztika valamennyi bringásnak: "MAXSTATS".
Az összes bringa: "PIKARIDE".
Dennis McCoy's statisztikái: "DMCDMAN".
Bobby Bones választása: "BONEGUY".
Bird Brains választása: "FLYAWAY".
Hotty Babe választása: "BADGIRL".
Angus Sigmund választása: "SIGMAN".
Ramp Granny választása: "OLDLADY".
Oil Refinery szint: "OILSPILL".
Train Depot szint: "CHOOCHOO".
Museum District szint: "ARTRIDER".
Museum District Competition : "ARTCOMP".
Fuzzy's Yard szint: "FUZYDIRT".
Mount Magma szint: "VOLCANO".
Gravity Games Street szint: "PAVEMENT".

Gravity Games Vert szint: "GGFLYER".
Gravity Games Dirt szint: "MUDPUDDLE".
Andre Ellison's FMV bejátszás: "ANDFMV".
Dennis McCoy's FMV bejátszás: "DMCFMV".
Jamie Bestwick's FMV bejátszás : "JAMFMV".
Leigh Ramsdell's FMV bejátszás : "LEIFMV".
Mat Berringer's FMV bejátszás: "MATFMV".
Reuel Erikson's FMV bejátszás : "REUFMV".
Fuzzy Hall's FMV bejátszás: "FUZFMV".

Herdy Gerdy

Cheat mód

A címképernyőn üssük be: L2, L1, L2, L1, Fel, R1, R2, R1, R2, Le, Select. Ha nem hibáztuk el, a képernyő elhalványul, majd visszatér, és ■ Start lenyomásával új opciók válnak elérhetővé a főmenüben.



Men In Black 2: Alien Escape

Sérthetatlenség

A "Press Start" képernyőn üssük be: Jobb, X, R1, Háromszög, Fel, L2, X, Bal, L1, Kör, X, R2.

Az összes fegyver

A "Press Start" képernyőn üssük be: Fel, Le, X, Négyzet, R1, Háromszög, Háromszög, Bal, Kör, L1, L1, Jobb. Ha nem hibáztuk el, ■ képernyő villanni fog.

Az összes szint

A "Press Start" képernyőn üssük be: R2, Háromszög, Bal, Kör, Négyzet, L2, Bal, Fel, X, Le, L2, Négyzet.

Az összes tréning küldetés

A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Fel, L2, Bal, Háromszög, X, R2, Kör, Jobb, R1, Négyzet, Kör.

Teljes szint effekt

A "Press Start" képernyőn üssük be: Bal, X, Háromszög, Fel, X, Le, Négyzet, L2, Bal, R2.

Teljes önzvezérlés

A "Press Start" képernyőn üssük be: Jobb, Fel, Négyzet, L1, Bal, Bal, L1, Bal, Kör, Bal.



Mike Tyson Heavyweight Boxing

Cheat mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, L2, R2 – ezzel megkapjuk az összes boxolót, ringet és játékmódot.

Extra textúrák ■ egyéni bokszolókhöz

A "Press Start" képernyőn üssük be: L1, R1, X, Háromszög, X

Másfajta stábilista

A "Press Start" képernyőn üssük be: X, Háromszög, Négyzet, Kör

Nagy fej mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, Fel, Le



Kis fej mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Kör, Le, Fel

Egyszerű mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Le, Fel, Kör, Négyzet

Szuper mutáns mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Négyzet, Bal, Fel, Háromszög

Az összes boxoló

Nyerjük meg a bronz, ezüst és arany öveket is, így megkapunk mindenkit, beleértve Mike Tysont is.

Mike Tyson challenge

Győzzük le Mike Tysont és szerezzük meg az arany övet.

Iron MIA választása

Nyerjük meg a Mike Tyson challenge-et.

MTV Music Generator 2

Rejtett burkolat

Menjünk a dal 999-es blokkjához (vagyis a képernyő legalfajához) és válasszuk az opciót, amivel beírhatjuk a szerző nevét. Írjuk be: "JESTER" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Zenei video megnézése

Menjünk az options menübe, és válasszuk a "Video Palette" lehetőséget, ahol a "Gorillaz" "Clint Eastwood" száma megnézhető.

Red Faction

Teljes életerő

Játék közben üssük be: Select, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Fel, Le, Le, Kör, Kör.

Az összes fegyver

Játék közben üssük be: Select, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Fel, Négyzet, Négyzet.

Minden megnyitva

A főmenünél tartsuk lenyomva a Selectet, és üssük be: Bal, Jobb, Fel, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, X.

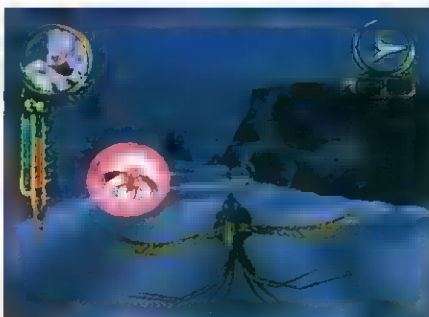
Savage Skies

Sérthetetlenség

Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, X.

Az összes kreatúra

A főmenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, X.



Az összes multi-player szint

A főmenünél üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Bal, Jobb, X.

Az összes feladat teljesítve

Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Le, Fel, Le, Le, X.

Crystal

Pauzáljunk, és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, X, X.

Sky Gunner

A képréssítési sebesség rögzítése

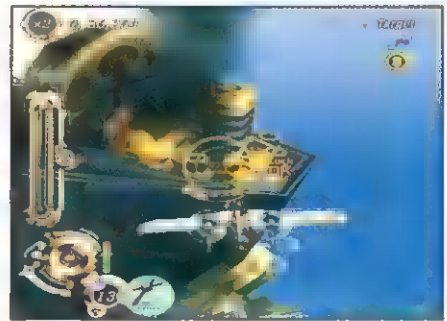
A címképernyőn üssük be: Fel, Háromszög, Bal, Kör, Le, X, Jobb, Négyzet.

Copain aktiválása

Teljesítsük a játékot Femme szerepében.

Hardi aktiválása

Teljesítsük a játékot Copain és Ciel szerepében top money fokozaton, majd teljesítsük a játékot Rivallal is.



Rival aktiválása

Teljesítsük a játékot Ciel szerepében úgy, hogy nem veszünk csatát Rivallal szemben.

Camera opció

Teljesítsük a játékot "SS" fokozaton.

Scene Select opció

Teljesítsük a játékot mind a négy karakterrel.

Survival mód

Teljesítsük a játékot Copain szerepében top money fokozaton.

Time Attack opció

Teljesítsük a játékot Ciel szerepében top money fokozaton.

Stuntman

Cheat mód

A "New Game" menüben a sofőrünk nevének adjuk meg: "MUSSON" – ügyelve a kis- és nagybetűkre. Ezzel megnyílik az összes kocsis, kaszkadőr-cucc, és mozielőzetes.

Az összes driving game, kocsis és cucc

A sofőrünk nevének adjuk meg: "Bindl" – ügyelve a kis- és nagybetűkre. (A végén nagy író van szó, nem pedig egy kis L-ről!)

Az összes kocsis

A sofőrünk nevének adjuk meg: "spiDER" vagy "ChUmP" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

PRISONER OF WAR

Kifogyhatatlan cuccok

Kódnak írjuk be: "dino".

Fejezetválasztás

Kódnak írjuk be: "ger1eng5".

Csak az első fejezet aktív

Kódnak írjuk be: "defaultm".

Az összes esemény egy nap

Kódnak írjuk be: "alltimes".

Csak a fontos események

Kódnak írjuk be: "coretimes".

Csak az aktuálisan fontos események

Kódnak írjuk be: "farleymydog".

First person mód

Kódnak írjuk be: "boston".

Felülnézetes mód

Kódnak írjuk be: "foxy".

Mindent szabad

Kódnak írjuk be: "fatty".

Óriás örök

Kódnak írjuk be: "muffin".

Az éberség fokozása

Kódnak írjuk be: "quincy".

Dátum

Kódnak írjuk be: "dt".



■ PLAYTIPKON ÉS CHEATKON

Az összes kaszkadórcucc

A sofőrünk nevének adjuk meg: "MeFf" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Az összes mozi-előzetes

A sofőrünk nevének adjuk meg: "Fella" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Bármikor Nitro

A sofőrünk nevének adjuk meg: "NiTrouS" – ügyelve a kis- és nagybetűkre.

Gyors start

A menet előtti visszaszámlálásnál tartsuk lenyomva az R1-et.

Pályaugró család

Miután felsültünk a feladat teljesítésével, az újrapróbálás helyett válasszuk a visszajátszást. A visszajátszás vége felé nyomjuk le az X-et folyamatosan, s ha jól időzítünk, hallhatunk egy kattánást, és mehetünk a következő felvételhez. Megjegyzés: mindez nyilván egy programhiba, ezért így nem kapjuk meg a végén a mozi-előzetest.

Nem hivatalos autólista:

Aston Martin DB7 Vantage: a fehér kocsi a "Live Twice For Tomorrow" filmből
 Buick Skylark: A sárga-fehér kocsi
 Chevrolet TrailBlazer: a fekete terepjáró
 Chevrolet Truck: a monster truck
 1969 Dodge Charger: a kék kocsi, narancssárga lángokkal
 1969 Dodge Charger: a csíkos/csillagos festésű kocsi
 Ferrari: a sárga, hátsó motoros kocsi, kerek féklámpákkal
 Ford Mustang Fastback: a sárga kocsifekete csíkkal, "GT" felirattal a hátulján
 Ford Van: a fehér furgon
 Jeep Wileys: a zöld katonai dzsip
 Lamborghini: a sárga kocsi fekete spoilerrel és a "Zardes" felirattal a hátulján



Lotus Espirit V8: a kék sportkocsi
 Plymouth Hemi 'Cuda: a sárga autó fekete csíkkal az oldalán, 808-as számmal
 Porsche RUF CTR-2: a piros sportkocsi turbófeltöltővel
 Vespa: a sárga moped
 General Lee Dodge Charger (a Hazárd megye lordjaiból): a narancssárga kocsi, fekete csíkkal az oldalán, 808-as számmal. A dudu itt is a Dixiet játssza.

V-Rally 3

Mitsubishi Lancer Evolution VI

Nyerjük meg az 1.6L bajnokságot a career módban.

Subaru Impreza 2000

Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot a career módban.

SEAT Cordoba Repsol

Teljesítsük a challenge módot.

Toyota Corolla V-Rally

Valamennyi pályán döntjük meg a legjobb időt.

Fordított pályák

Az egyes helyszíneken a Time Attack módban négy pálya van: miután az utolsón is nyertünk, megkapjuk a fordított pályákat.



Level 2 jogositvány

Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot kétszer, mire az új jogositvánnyal level 2 szinten vezethetünk a single race módban.

Level 3 jogositvány

Nyerjük meg a 2.0L bajnokságot négyszer, mire az új jogositvánnyal level 3 szinten vezethetünk a single race módban.

Warriors Of Might And Magic

Az összes fegyver

Játék közben üssük be: L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2.

■ WORMS BLAST

Bónusz karakterek

A startképernyőn tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xFel, 3xLe, 5xFel. Ha nem hibáztuk el, egy röplabda megy át balról jobbra, és toccsan bele a tengerbe. Ezzel Rocky, Superfrog és Fletcher lesz megnyitva. (Normál esetben ehhez a puzzle mód összes szintjét teljesíteni kell.)

Az összes tournament mód

A startképernyőn tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be: Fel, Fel, 6xLe, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy röplabda megy át balról jobbra, és toccsan bele a tengerbe. (Normál esetben a puzzle mód egyes szintjeit teljesítve kapjuk meg a különböző tournament módokat.)



■ PÉZS ARÉNA | HÁZAFELKÉSZÍTÉS KÖZÖSSÉGE

Circus Maximus

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E
 EE8267EE BCA99C80

Az AI Debug kirajzolása

DE9F3812 BCA99B83

Az összes pálya választható

DE824952 BCA99B83
 DE824AF2 BCA99B83

Az összes harcok választható

DE824FEE BCA99B83

Az összes hajtó választható

DE824D1E BCA99B83

Az összes szekér választható

DE82434E BCA99B83

Az összes ló választható

DE8241FE BCA99B83

Max pénz a első verseny után

CEAC884A BCA9C292

Egykörös versenyek – Arcade

DE93F7B2 BCA99B84
 DE93F7B6 BCA99B84
 DE93F7AA BCA99B84
 DE93F7AE BCA99B84

Húszkörös versenyek – Arcade

DE93F7B2 BCA99B97
 DE93F7B6 BCA99B97
 DE93F7AA BCA99B97
 DE93F7AE BCA99B97



A legtöbb challenge - 1 kör

DE94741E BCA99B84
 DE94741A BCA99B84
 DE947426 BCA99B84
 DE947422 BCA99B84
 DE94742E BCA99B84
 DE94742A BCA99B84
 DE947436 BCA99B84
 DE947432 BCA99B84
 DE94743E BCA99B84
 DE94743A BCA99B84
 DE9474C6 BCA99B84
 DE9474C2 BCA99B84
 DE9474CE BCA99B84
 DE9474CA BCA99B84
 DE9474D6 BCA99B84
 DE9474D2 BCA99B84
 DE9474DE BCA99B84
 DE9474DA BCA99B84
 DE9474E6 BCA99B84
 DE9474E2 BCA99B84

Nincs törés

DE81EF7A BCA99B83
 DE81EF7E BF899B8B

2C37238B F8FCFEF1 1CD779F4 61DFB00C
 2C37238F F8FCFEF1 1CD779F8 61DFB00C
 2C372393 F8FCFEF1 1CD779FC 61DFB00C

Egykörös versenyek

4CD77918 1456E7A6

Nincsenek ellenfelek

4CD77920 1456E7A6

No One Lives Forever

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E
 EEA95786 BCA99C80

Nem kell tölteni

CE61FC7A BCA99BA1

Oni

PAL

NTSC

M

ECB3FD1C 142BD6B0 ECB3FF0C 142BD5F8

Örökélet

4CF9EFC8 1456E7DD 4CF9D948 1456E635



Örök Equaliser lőszer

4CC5D2C2 1456E79F 4CC5BC42 1456E79F

Örök Black Adder lőszer

4CC5D432 1456E7AF 3CF9D614 1456E765

Láthatatlanság

4CF9D8C6 1456B00C

Egyszerű gyilkol

3CA62A56 1456E7A6

Parappa The Rapper 2

PAL

NTSC

M

0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1645EBB3
 EE8ECE22 BCBE5942 0C075FD3 F891B6FF

Az összes szint megnyitva

C138C6D6 BCA99B87 C138A6C6 BCA99B87

Jókora pontszám

CE866636 BCA99A82 2C0FC107 F8FC270F

Rap Cool

CE866612 BCA99B83 2C0FC1EB F8FCFEFE

Rap Good

2C0FC1EB F8FCFEF1

1. szint teljesítve

C138C58E BCA99B87 C138A5FE BCA99B87

2. szint teljesítve

C138C58A BCA99B87 C138A5FA BCA99B87

3. szint teljesítve

C138C596 BCA99B87 C138A586 BCA99B87

4. szint teljesítve

C138C592 BCA99B87 C138A582 BCA99B87

5. szint teljesítve

C138C59E BCA99B87 C138A58E BCA99B87

6. szint teljesítve

C138C59A BCA99B87 C138A58A BCA99B87

7. szint teljesítve

C138C5A6 BCA99B87 C138A596 BCA99B87

8. szint teljesítve

C138C5A2 BCA99B87 C138A592 BCA99B87

Az összes korona az 1. szinten

C138C56E BCA9ADB7 C138A55E BCA9ADB7

Az összes korona a 2. szinten

C138C56A BCA9ADB7 C138A55A BCA9ADB7

Az összes korona a 3. szinten

C138C576 BCA9ADB7 C138A566 BCA9ADB7

Az összes korona a 4. szinten

C138C572 BCA9ADB7 C138A562 BCA9ADB7

Az összes korona a 5. szinten

C138C57E BCA9ADB7 C138A56E BCA9ADB7

Az összes korona a 6. szinten

C138C57A BCA9ADB7 C138A56A BCA9ADB7

Az összes korona a 7. szinten

C138C506 BCA9ADB7 C138A576 BCA9ADB7

Az összes korona a 8. szinten

C138C502 BCA9ADB7 C138A572 BCA9ADB7

Prisoner Of War

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E
 EEA40CE2 BCE38D72



Az összes Secret

DE5618FE BCA99B85
 DE5618FA BCA99B85
 DE561886 BCA99B85
 DE561882 BCA99B84
 DE56188E BCA99B84
 DE56188A BCA99B84

A második szint megnyitás

FE56B889 BCA99B86



A harmadik szint megnyitása

FE56B870 BCA99B86

A negyedik szint megnyitása

FE56B8DB BCA99B86

Az ötödik szint megnyitása

FE56BF42 BCA99B86

Az idő lefagyasztása (R2+L2+Fel)

0E59C478 BCA99772
 DEAE6722 68E99B9F
 0E59C478 BCA99772
 DEAE672E 002A3B83

SPACE CHANNEL 5

PAL

M

0E3C7DF2 1853E59E
 EE8B1816 BCC51B7A

Nincsenek szívek - sérthetatlenség

DE8D17D2 E0AB9A82

Debug mód

DE8D10A2 BCA99B83
 DE8D108A BCA99B83
 DE8D109E E0AB9B84

Max rangsorolás - 1. szint

DEC3E70E FF719B83
 DEC3E70A FF719B83
 DEC3E716 FF719B83
 DEC3E712 FF719B83
 DEC3E71E FF719B83
 (Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás - 2. szint

DEC3E6AE FF719B83
 DEC3E6AA FF719B83
 DEC3E6B6 FF719B83
 DEC3E6B2 FF719B83
 DEC3E6BE FF719B83
 (Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás - 3. szint

DEC3E10E FF719B83
 DEC3E10A FF719B83
 DEC3E116 FF719B83
 DEC3E112 FF719B83
 DEC3E11E FF719B83
 (Csak az első bootnál.)

Max rangsorolás - 4. szint

DEC3E7CE FF719B83
 DEC3E7CA FF719B83
 DEC3E7D6 FF719B83
 DEC3E7D2 FF719B83
 DEC3E7DE FF719B83
 (Csak az első bootnál.)



Az idő újraindítása (R2+L2+Le)

0E59C478 BCA99742
DEAE6722 80FD9B9F
0E59C478 BCA99742
DEAE672E 022940A3

Shifters

PAL

M
0E3C7DF2 1853E59E
EE9EB1BA BCE6651A



Rengeteg arany

CE40C9F8 BCA99282
DE3DB76A C19E7B82
(Csak az első szinten működik.)
Az R1-et kell lenyomni

Inf Ability Points

CE40C9F8 BCA99882
CE41DD9A BCA99B85
(Csak az első szinten működik.)
Az R2-t lenyomni, majd az X-et nyomkodni kell

Star Wars: Starfighter

PAL

NTSC

M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE8EF18A BCA99C80 EE8D2CEA BCE64316

Könnyen szerezhető aranymedálok

CE416468 BCA99B83 CEC798F6 BCA99B86

Star Wars: Super Bombad Racing

PAL

NTSC

M
ECA856B4 1435A490 ECA85968 1456E60A

Repülő mód

3CB4EE0B 1456E7B1

Örök turbó

1CBE4414 1456E7A5

AAT Battle Tank választása

1CAAA31C 1456E7A6
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

Darth Vader választása

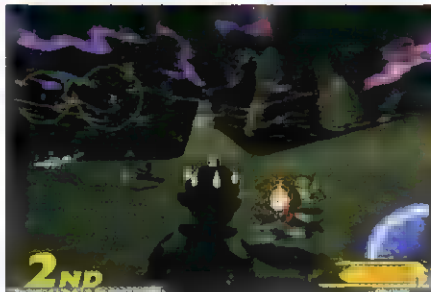
1CAAA394 1456E79D 4CAAA394 1456E79D
(Semmilyen más kódot ■ használjunk ezzel!)

Boba Fett választása

1CAAA31C 1456E7A7
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

Pörgő versenyzők

1CAAA270 1456E6A5
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)



Apró versenyzők

1CAAA270 1456E6A5
(Semmilyen más kódot ne használjunk ezzel!)

TD Overdrive

PAL

NTSC

M
0E3C7DF2 1853E59E 0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFCDA BCA99C80 EE8EFCDE BCC5AF5A

Az összes kocsi megnyitása

DE9A2022 BDAA9C84	DE9A2E22 BDAA9C84
DE9A202A BDAA9C84	DE9A2E2E BDAA9C84
DE9A2036 BDAA9C84	DE9A2E2A BDAA9C84
DE9A2032 BDAA9C84	DE9A2E36 BDAA9C84
DE9A203E BCAA9C84	DE9A2E32 BDAA9C84
	DE9A2E3E BDAA9C84

Az összes szint

DE9A20D2 BDAA9C84
DE9A20DE BDAA9C84
DE9A20DA BDAA9C84
DE9A20E6 BDAA9C84
DE9A20E2 BDAA9C84
DE9A20EE BDAA9C84
DE9A20EA BDAA9C84
DE9A20F6 BDAA9C84
DE9A20F2 BDAA9C84

Nincs Motion Blur effektus

DE982F6A BCA99B83

Végtelen idő - Underground Race

CE00681A BCA9A63B

Ostoba ellenfelek

DE8E6A5E BF899B8B DE987466 3BA89A82
DE8E6A5A BCA99B83

Lopakodó kocsik

DE95F3A6 BCA99B83

Örült sebesség

DE9768AE BCA99B83

Lassú Pong

DE99E686 BCA99B92

Turbó Pong

DE99E686 BCA99B82

Több sebesség ■ L1+L2-gyel

0E9564F8 BCA99582
DE004E9A BCA9B2F3

Több idő az R1+R2-gyel

0E9564F8 BCA99082
DE00789A BCA9B2F3

Idő lenullázása az L1+R1-gyel

0E9564F8 BCA98E82
DE981B46 BCA99B83
0E9564F8 BCA98E82
DE981F0E BCA99B83

The Shadow Of Zorro

M

0E3C7DF2 1853E59E
EE8BF56A BCBCA4FA

Örökélet

DE8FFFFA F8AC9BBE
DE8FFF86 F00C603F
DE8FFF82 480C9B83
DE8FFF8A CCAC9B89
DE8FFF8E E0AD9BE6
DE8FFFAA E0AC9BF3
DE8FFF86 C4AD5DCB
DE8BF592 C4AC9A43

Örök pisztolylőszer

DE8FFF92 5C0D9CAF

■ VAMPIRE NIGHTS

PAL

NTSC

M
0E3C7DF2 1853E59E EC8383AC 144828E4
EE80D34E BCA99C80

Sérthetatlenség ■ 1-es játékosnak

CE4EF7BE BCA99B88 4CE0B358 1456E79E

Örök lőszer és nincs töltés az 1-es játékosnak

CE4EF772 BCA99B8C 4CE0B394 1456E79D

Sérthetatlenség ■ 2-es játékosnak

CE4EF43A BCA99B88 4CE0B4A0 1456E79E
CE4EF406 BCA99B88

Örök lőszer és nincs töltés ■ 2-es játékosnak

CE4EF43A BCA99B8C 4CE0B4DC 1456E79D

Könnyű főellenségek

CE916962 BCA99B83

Örök folytatási lehetőség

CEAE77A6 BCA99C51 4CE0AEFC 1456E79D





Örök bomba
DE8FFF9E 5C0D9CAB

Örök rózsza
DE8FFF9A 5C0D9CA7

Örök altatóbomba
DE8FFFA6 5C0D9CA3

Wacky Racers: Dastardly And Mutley

PAL
M
ECB5EA8C 1456E60A

Állandó 10 Wacky érme
4CD6CE14 1456E79F

Egykörös versenyek
4CD6CEF8 1456E7A4

Csekély gravitáció
1CBB56A0 1E56D57C

World Destruction League: WarJetz



PAL
M
EC8E1E80 1456E60A

9999 Bux
4CAE7E76 1456089C

Pályaválasztás
4CBC89D8 1456E7A2

Sérthetetlenség
4CBC2B1C 1456E7A2

Turbo Jetek
4CBC2B24 1456E7A2

3 pontos fegyverek
4CBC2A38 1456EAA5

Turbó tűz
4CBC2A28 1456E7A2

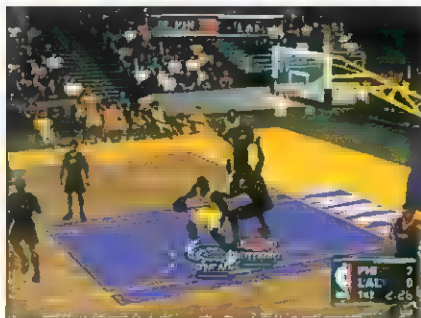
Dupla tüzelés
4CBC2A2A 1456EAA5

NBA Courtside 2002

Controller Stress Test képernyő
Lépjünk be a skills mode képernyőre, ahol a "Three Point Contest" és "Practice" opciókat találjuk. Tartsuk lenyomva az X + Y-t és nyomjuk az analóg kart Fel, ugyanakkor C-kart Le.

Titkos csapatok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Az arcade vagy a quick play módot választva három új csapat sárgán lesz jelezve.

Kis játékosok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



Nagy fejek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Kis fejek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Nagy kezek
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Láthatatlan játékosok
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Furcsa szabad dobások
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A vendégcsapat mezének átváltása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



A hazai csapat mezének átváltása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

A "Controller Stress Test" opció ki/bekapcsolása
A "Controller Stress Test" képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Bal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

SSX Tricky

Cheat mód
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Teljes statisztikák
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Mix Master Mike választása
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Mallora deszka
A címképernyőn tartsuk lenyomva az L + R-t és üssük be: A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ezután válasszuk Elisét, aki a Mallora deszkával, kék ruhában fog megjelenni.



A Pipedream pálya aktiválása
Az összes akadálypályán nyerünk medált.

Az Untracked pálya aktiválása
Az összes versenypályán nyerünk medált.

Uberboardok
Nyissuk meg egy-egy karakterhez az összes trükköt: ezzel aktiváljuk a hozzá tartozó legjobb deszkát.

Másfajta ruhák
Az új ruhák kiérdemléséhez végezzünk valamennyi trükkel a "trükk-könyvből". A végső, krómruha aktiválásához pedig teljesítsük a world circuit módot "Master" rangsorolással.

Új karakterek
Nyerjük arany medált a world circuit módban az alábbiak szerint:
Brodi - egyet
Zoe - kettőt
JP - háromat
Kaori - négyet
Marisol - ötöt
Psymon - hatot
Seeiah - hetet
Luther - nyolcat

Crazy Taxi 3

Expert mód

Menjünk a karakterválasztáshoz, ■ tartasuk lenyomva a Fekete + Fehér gombokat, és nyomjunk egy A-t. Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik az „expert” szó, ■ ezzel nem lesznek semmilyen útjelzések a terepen.



A nyílak kikapcsolása

Menjünk a karakterválasztáshoz, s tartasuk lenyomva ■ Fehér gombot, és nyomjunk egy A-t. Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik, hogy „no arrows”.

A célmegjelölések kikapcsolása

Menjünk a karakterválasztáshoz, s tartasuk lenyomva a Fekete gombot, és nyomjunk egy A-t.



Ha nem hibáztuk el, alul kiíródik, hogy „no destination marks”.

Az összes sofőr

Menjünk a Crazy X módban, és végezzünk az S-S szinttel.

West Coast, Small Apple és Glitter Oasis térképek

Végezzünk az 1. szinttel ■ Crazy X módban.

Több kocsi

Végezzünk ■ 2. szinttel a Crazy X módban.

Another Day mód

Végezzünk a 3. szinttel ■ Crazy X módban.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Cheat mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, L, R – ezzel megkapjuk az összes boxolót, ringet és játékmódot.

Nagy fej mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, Fel, Le.

Kis fej mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: X, B, Le, Fel.

Egyszerű mód

A "Press Start" képernyőn üssük be: Le, Fel, B, X.

Az összes boxoló

Nyerjük meg ■ bronz, ezüst és arany öveket is, így megkapunk mindenkit, beleértve Mike Tysont is.

Mike Tyson challenge

Győzzük le Mike Tysont és szerezzük meg az arany övet.

Iron Mike választása

Nyerjük meg ■ Mike Tyson challenge-et.



Outlaw Golf

Cheat mód

Hozunk létre egy új fájlt és névnek adjuk meg: "Golf Gone Wild" (ügyelve a kis- és nagybetűkre). Ezzel valamennyi pályát, golfozót, ütőt, és eseményt megnyitunk.

Bónusz ruhák

A karakterválasztás képernyőjén tartasuk lenyomva az L-t, és üssük be: Y, Y, Fehér, Y, Fekete, Y.

Nagyobb labda

Játék közben tartasuk lenyomva az R-t és üssük be: 3xFel, Le. Ha megismételjük a kódot, még tovább növelhetjük a hatását.



Kisebb

Játék közben tartasuk lenyomva az R-t és üssük be: 3xLe, Fel. Ha megismételjük ■ kódot, még tovább növelhetjük a hatását.

The Elder Scrolls: Morrowind



Az életerő visszaállítása

Játék közben ■ B-vel lépünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk ■ stats képernyőt. Jelöljük ki a "Health" opciót, és üssük be: Fekete, Fehér, 3xFekete, majd tartasuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.

A varázserő visszaállítása

Játék közben a B-vel lépünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk ■ stats képernyőt. Jelöljük ki a "Magicka" opciót és üssük be: Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, majd tartasuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.

■ Fáradtság visszaállítása

Játék közben a B-vel lépünk az inventory képernyőre, és nyomjuk le az L-t vagy az R-t, hogy behozzuk a stats képernyőt. Jelöljük ki a "Fatigue" opciót és üssük be: Fekete, Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, majd tartasuk lenyomva az A-t egészen addig, míg meg nem felel a szint.

HUNTER THE RECKONING



Az összes fegyver

Játék közben üssük be: B, Fel, Bal, Le, Jobb, B, B – így valamennyi fegyverből a legjobbat kapjuk.

Sound test

Játék közben üssük be: Bal, Bal, B vagy 2xJobb, B.

Nightmare és Alternate hunter mód

Teljesítsük ■ játékot, s így az új módok a Special Features képernyőn jelennek meg – utóbbinál ■ négy karakter másfajta ruhában lehet.

Jó befejezés

Legalább 50 ártatlan lelket mentünk meg, mielőtt viszatérnénk a vonatra.



GAMEBOY ADVANCE

SAROK

PINBALL CHALLENGE
DELUXE

BEGOLYÓZTUNK

KÉRDŐ UBI SOFT FEJLESZTŐ BINARY9



Újabb hónap telt el, és egy újabb fantasztikus játék jelent meg kedvenc GBAnkra. Sőt: játékok, ugyanis a Deluxe alcímet viselő játék valójában két, évekkor korábban megjelent amigás flipperprogramot egyesít. Mind Pinball Dreams (1993) és Pinball Fantasies (1994) rendkívül sikeresek lettek megjelenésükkor, jóval egymillió felett fogytak. Később átírták őket több konzolra, sőt a Fantasies még a Sega hordozható gépére, a GameGearre is kijött.

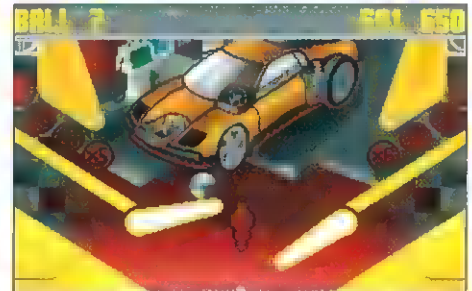
A Ubi Soft megvette a jogokat a pár éve csődbe ment eredeti fejlesztőktől (megérdemlik, hogy megnevezzük őket, ők voltak a 21st Century Entertainment), és egy új fejlesztőbrigád, az angol Binary9 segítségével átkonvertálták a két programot egy GBA-kártyára. Az átírat 100%-os, tehát minden zene (több mint 350 dallam és hang), lámpácska (453) és pálya (nyolc) helyén van – csak a kisebb képernyő miatt kisebb részt látunk be a pályából.

Ugyana a játék semmi extrát nem nyújt – mondjuk megnyerhető asztalokat, vagy a Pokémon Pinballhoz hasonlóan különböző tulajdonságú ütöket –, de az asztalok annyira jó designnal rendelkeznek, hogy erre nem is lesz szükség. Én például



Stones n' Bones vagy a Speed Devil pályával órákon keresztül elvoltam, döntöttem a saját rekordjaimat, egyre újabb és újabb lehetőségeket fedeztem fel. Egyébként a pályák teljesen eltérnek egymástól, de egyikre sem lehet azt mondani, hogy rossz lenne.

Az első asztal, az Ignition például szinte teljesen üres, alig van benne pár pontot adó dolog; itt az lesz a dolgunk, hogy egy úrhajót indítsunk el. A Steel Wheel egy vonatos-vadnyugati helyszín, ahol rengeteg iven küldhetjük el a golyót. A Pinball Dreams legjobb pályája – szerintem – Beat Boks volt, és itt is igen élvezetes vele játszani; itt az lesz a feladat, hogy slágerünket minél magasabba juttassuk a toplistákon. A Nightmare nekem a legkevésbé szimpatikus, itt egy temetőben



kell kavarnunk különböző szellemek és élőholtak között. A Partyland talán a legzsúfoltabb asztal, itt minden lövés rengeteg pontot fog hozni a konyhára. A \$Billion Gameshow nevű helyszín rengeteg pontot kínál, talán itt lehet a legkönnyebben elérni a százmilliós álomhatárt. A Speed Devilben egy autót kell a maximumra tuningolni, a Stones n' Bonesban pedig ismét az élőhalottak világába látogathatunk el. Utóbbi pálya egyébként több szaklap (mármint flipperes, nem videojátékos) szerint a „valaha készült legjobb digitális flipperasztal”.

A Pinball Challenge Deluxe-ban a golyó fizikája nem túl jó. Nagyon pontosan lehet lőni, de az szinte már a golyó kilövésakor látszik, hogy valószínűleg nem sok köze van. Ez már abból is megfigyelhető, hogy a golyó nem a felületeken gurul, hanem azok felett lebeg egy picivel. Olyan is, van, hogy a labda felgyorsul: mondjuk belelőjük egy ivbe, de a valós világban nem menne keresztül rajta; itt viszont „felszipantja” valami erő. Ez, mint mondtam, semmit nem ront a játék élvezetén, nagyon ki lehet tanulni ezt a könnyedebb golyóbist.

A grafika nem túl parádés, de legalább mindig pontosan látjuk, hogy mi zajlik a képernyőn. A zenék fantasztikusak, és szinte minden kis bigyó más hangot ad ki, ha nekiküldjük a labdát. A PCD hibái ellenére a legjobb jelenleg kapható flipperprogram GBA-ra, ráadásul nyolc asztala van; ezt nehéz lesz lepipálni.



GRAFIKA ██████████ 80 %
HANG ██████████ 70 %
ÉRTÉK ██████████ 92 %



POSTAI MERÉNYLET

TIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME

Úgy látszik, ■ szabad idő nyáron rendszerint megnövekedő mennyiségével párhuzamosan nő a levelezési kedv is (nagyon helyes!), mert ebben ■ hónapban vagy háromszor annyi levelet kaptunk, mint átlagosan. (Apropó: ebbe ■ számba nem fért be Mentőőv – vegyétek úgy, hogy éppen ■■ bányatávon van használatban –, legközelebb megpróbálunk neki nagyobb helyet szorítani, hogy ■■ e havi adag is beférjen ■ jövő havival.) Hál'Istennek igen sok reakció érkezett az előző levelezésben pedzegetett DVD-téma kapcsán is, igyekszünk most jobbra ezek közül szemezgetni.

Helló Playtime!
Üdv az egész csapatnak. Az újság

nagyon jó, komolyan egyre jobb, mondom ezt úgy, hogy az összes szám megvan. Na én szeretnék segíteni nektek, ezért megírom mi ■ véleményem ■ DVD melléklettel kapcsolatban. Szerintem az újság indulása óta ez lenne a legnagyobb pozitívum. Kicsit részletesebben: Van ugye három Next Gen konzol (PS2, Xbox, GC), ebből kettő DVD-s és szerintem azzal mindenki egyet ért, hogy ha egy játékot lát mozgás közben és van róla egy jó cikk, akkor kétszer olyan biztosan el tudja dönteni, hogy megveszi-e vagy sem. Ti profik vagytok, én meg csak egy kis ember, aki segíteni szeretne, szerintem, ha az újságban azokról a játékokról, amik pl. 75% feletti értékelést kaptak, beraknatok egy kis videót (1-2 perc. DVD-re ráfér), akkor ez már nemcsak egy újság, hanem egy profi videojáték kalauz lenne.

Véleményem szerint GC videókat is lehetne feltenni, mert ők gépükön nem, de ha esetleg van PC-s DVD-jük, vagy havernál meg tudnák nézni, milyenek az új GC-s játékok mozgás közben. Sajnos sokszor nem ■ kiadók hibájából, de ■ játékokkal foglalkozó újságok nagy részében a képek messze nem adják vissza a játék igazi szépségét. (Hm, ez igaz, de ez nyomdatechnikai probléma. Egyébként annyit még hozzátehetünk ■ meglátásodhoz, hogy néha ennek éppen az ellenkezője igaz: az újságokban megjelent – ■ játék kiadójától származó vagy netről letöltött – képek lényegesen szebbek, mint a valóság.) Engem nem zavar, ■ szükséges áremelés, mert a DVD olyan minőségi javulást jelentene az újságnak, amiért megéri megvenni.

Én egy lelkes Xbox-os vagyok, aki tudja, hogyha ti DVD-s újság lesztek, akkor nekem be kell szereznem egy

DVD-kitet, de ez bőven megéri, ha belegondolok, hogy sokkal biztosabban tudok majd dönteni a játékvásárlásban. Leveletem betehetnék a többi közé, hogy a többi gamer is lássa, és ők is írják meg, mi ■ véleményük.

Köszölöm!
Üdvözlettel:

Cs. István, Jászberény
Korrek, úgy látszik, mégsem vagyunk teljesen hülyék, mert részünkről is ugyanezzel a gondolatmenettel ugyanide jutottunk el. A véleményünk egyébként tökéletesen megegyezik a GC-vel kapcsolatban is: a saját, semmivel sem kompatibilis formátumuk mindig is – viszonylag – jól szolgálta az elsődleges célját (a másolásvédelmet), nem véletlenül produkáltak egy-egy játékuknál a legnagyobb eladásokat. (Mondjuk a Microsoft se piskóta, hozzá ■ szokásos formáját: vajon mi a jó édes anyjukért

Gyors szervíz 1 nap alatt, korrekt áron, garanciával!
Csomagküldő szolgálat!
DVD filmek készpénzes vásárlása!

ÓRIÁSI NYÁRI AKCIÓ!!!

Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 és Gameboy Color játékok hatalmas választékban, egységesen **2000,- Ft-ért!**

Playstation 2 játékok **50%-os kedvezménnyel!!!** pl:



Metal Gear Solid 2
7990,-

Spider-Man
9900,-

V-Rally 3
11990,-

Deus Ex
9900,-

Medal of Honor Frontline
11990,-

Silent Hill 2
7990,-

X-Squad
3990,-

A feltüntetett árak már tartalmazzák az 50%-os kedvezményt!

Megunt lemezeldet, használt gépedet megvásároljuk, vagy vásárlás esetén beszámítjuk!
Viszonteladókat rendkívül akciós áron kiszolgálunk! Mennyiségi kedvezmények!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

kell **KÜLÖN** megvenni egy DVD-kitet és egy távirányítót, ha Sonyék kényelmesen be tudták építeni az egészet az alaphardverbe?! Jó, persze, mindenki tudja, hogy miért...) Ettől függetlenül nem szeretnék lemondani egy leendő DVD-n a GC-s cuccokról sem, lévén ugyanolyan remek kis játékkplatform, mint az Xbox és a GameCube. Most már komolyan gondolkozunk rajta, hogy karácsonykor (vagy sokkal inkább: a jövő májusi E3 után, amikor ugyebár csak úgy tobzódna a DVD-re kívánczó anyagok), megpróbálkozunk egy DVD-melléklettel – aztán majd meglátjuk, hogy fogadjátok. Viszont addig is: ha valakinek hasonló ötletei, javaslatai, netán ellenérvei vannak az ügy kapcsán, az ne habozzon mihamarabb megosztani velünk. Thx.

Szasz Playtime team!

Rengeteg megválaszolandó kérdéssel és ötlettel fordulok hozzátok.

1. Szerintem az ajándék CD király volt és olyan ötletem támadt, hogy a Preplay és a Playnews lehetne egy CD-n és akkor senki sem panaszkodna, hogy a poszter sok helyet foglal és a Postai merényletnek több oldala lenne és a teszteknek is. De ez csak ötlet, ha nem érdekel felejtétek el.

Olvasói hirdetések

Playstation 2, memóriakártyával, Action Replay készlettel, DVD távirányítóval, RGB kábellel, játékokkal eladó. Ár: 85.000.- Ft
Tel.: 06-70-2512-110
Eladó Sega Dreamcast játékokkal és PS2 gamepad. Megegyezés levélben, vagy telefonon.
Svélecz Gábor, 8865
Tóthszentmárton, Alkotmány u. 14. 0630-435-97-67

A hirdetés díja szavanként 20 Ft + ÁFA (a név, a cím és a telefonszám nem számít szóznak). Mivel ez az ár roppant baráti, ezt a hirdetési lehetőséget kizárólag magánszemélyek vehetik igénybe és kizárólag jogtisztta játékok cseréjére/eladására/vételére, valamint hardverekre vonatkozhat. Ha hirdetni akarsz, fizesd be rózsaszín postai utalványon címünkre a hirdetés díját (Vogel Publishing 1300 Budapest 3, Pf. 210.), majd küldd el a befizetést igazoló szelvény fénymásolatát és a hirdetést ugyanerre a címre.

Őőő, azért az nem árt, ha egy lapon belül van valamelyes tagozódás. Mi igazából úgy gondoltuk, hogy a DVD-n szerepelhetnének azok a képek (netán videók), amik a hírekből kimaradtak. Ha pedig valakinek nincs szüksége a poszterre, akkor is helypazarlásnak fogja tartani, ha telefonkönyv-méretben jelenünk meg.

2. Egy régebbi számban azt írtátok, hogy demo CD sajnos nem kerülhet be az újságba. Én azt szeretném kérdezni, hogy a hónap sikerjérékéből lehetne-e teljes verziós játék.

Mindent lehet, ez a lehetőségek világa! Azonban attól tartok, hogy ez egy kicsit (olyan 14-15 ezer forinttal) megdobná a lap árát. Szóval ezt az ötletet azért még átgondoljuk egyszer-kétszer...

3. Mindenhol azt hallottam, hogy a PSX lejtésza a PS2-es játékokat lgaz ez?

Hát ebben a formában nem. Inkább talán fordítva.

4. Mi az a Gameshark és Action Replay 2?

Kicsit leegyszerűsítve a dolgot egy memóriakártya-foglatatba dugható kártya. A múlt havi számunk Mentőövében Vári Zoli tartott róla egy kiselőadást, további részletek tehát ott.

u.i.: Légyszi válaszoljatok, fontos lenne, hogy mi a véleményetek.

Timkó Gábor, Budapest

Sega's-tok Istenkirálycsászárak és kedves V. Z. zombi úr!

A levelem elején szeretnék szólni a két bakonyzombathelyi gyerekhez: szerintetek, ha kinyírjátok az egész Playtime-teamot, ki fogja csinálni ezt az áldást, amit Playtime!-nak hívnak?

Válaszolok helyettük. Továbbra is mi, csak az egyelőre még nem nyilvánvaló, hogy ettől mennyi lesz-e vagy pokoli...

Visszatérve hozzátok, elsőként szeretném megköszönni V.Z. tanácsát! Szeretnék is vele élni: reklamálnék a pólvával kapcsolatban! Sőt, szerintem már eleget késett ahhoz, hogy meglepjetelek egy kulcstartóval is!

Természetesen küldjük. (Hogynem!) Még valami? Esetleg némi magyarázat annak kapcsán, hogy ez miért több mint fél évvel az után kezdett el hiányozni, ahogy meg kellett volna kapnod? :-D (Vári Zolit meg majd alkalmasint jól megrúgom!)

Az újsághoz adott CD tök süti volt. Az állandó DVD már Xbox 6 szintűvé emelné az újság így is magas színvonalát. Plusz lehet, hogy egy cseppet több munkátokba kerülne, de az

újságot kiadhatnátok jelenlegi formájában is, az árat nem emelve, ezzel megoldanátok azok problémáit is, akiknek az áremelkedés gondot jelentene (és a kiadó is megnyugodhatna).

Ha jól értem, arról van szó, hogy lehetne egy DVD-s verzió, meg egy anélküli. Az elképzelés nem rossz, habár a magyar tapasztalatok (igaz, PC-s újságok kapcsán) azt mutatják, hogy nem járt jól, aki megpróbálta.

Jó ötletnek tartanám azt is, hogy ha az előszóba betennétek a stáblistát is.

Mert még nem láttál bennünket. Mi csak közepesen nem vagyunk szépek. Grath és Vári Zoli viszont különösen!

Remélem ez a levél nem fog olyan sokáig kallódni, mint az előző, és nem is kérdeztem törvénybe ütköző dolgokat. További nagyon sikeres munkát! Üdv: EKE

Volna egy hirdetésem is...

...remélem nem baj, hogy nem küldtem el a csekken a pénzt.

De igen baj! (Bár nem nekem, hanem neked.) A csekkel bizonyítod, hogy feladtad a pénzt, és ha mégsem jelenik meg a hirdetésed, akkor mehetsz a független magyar bíróságra (hát legalábbis ha van ilyen), minket pedig tíz év gályarabságra ítélnék. Viszont ha legközelebb is borítékban küldesz pénzt, akkor megint betolok egy sört az arcomba belőle, és ráfogom a posztásra, hogy ő nyúlta meg a lét. (Miert adsz el PS2 kontrollert, vegyél inkább hozzá egy PS2-t!

Kedves Playtime Team!

Tollat kellett (vagy írógépet) ragadnom, hogy elmondjam, mi nyomja a szívemet. Az augusztusi számban azt olvastam, hogy a későbbiekben lehetne DVD az újságban. Namármost, ez nagyon király lenne, de ez csak az Xbox és PS2 tulajokat tenné boldoggá (vagy akinek van valami DVD lejátszója). A GameCube gazdáknak pedig ez kifejezetten szar lenne, azé' me' 1. nem tudnák lejátszani 2. magasabb árat fizetnének az újságért. Úgyhogy ez nem valami jó dolog... Na mindegy, amúgy a nyár közepén vettem egy fekete GC-t. (Valamiből én ezt már megsejtetem...) Ezzel kapcsolatban lenne pár kérdésem:

1. A Resi Zero megjelenik idén?

Nálunk biztos, hogy nem, de az eredeti rész szeptember 13-án érkezik el hozzánk. Amerikában egyébként a Zero október legvégén

jön ki, és ott még idén boltokba kerül a RE2 és a RE3 is, ezek viszont egyetlen pixel módosítás nélkül a DC-s verzió átiratai lesznek.)

2. Az Animal Crossing karácsonyra kapható lesz nálunk?

Sajnos ez sem nyert. Egyelőre be sem jelentették az európai verziót – Amerikában egyébként szeptemberben jelenik meg.

3. A Phantasy Star Online-t mikor lehet nálunk kapni, és ha megjelenik, mennyi lesz az online játék?

Pontosan erre sem tudunk választolni, de az biztos, hogy idén nem fogsz vele játszani. Az online játék várhatóan 10 dollár körül lesz havonta.

Még régebbi téma, de előhozom: megvan az összes Playtime!, még régen amikor meg lehetett nyerni a PS2-t, visszaküldtem a 12 képrészletet. Aztán semmi... Vártam-vártam... semmi... „Hát ez van!”-mondtam magamban, amikor megtudtam, hogy nem én nyertem a PS2-t. De azt már nem bírtam elviselni, hogy póliót se kaptam! (ha az a baj, hogy későn ért oda a levél, akkor a posta a hibás, tök tetű!!!) Úgyhogy most kárpótlást követelek! **Azt hiszem, ezt a történetet valakivel már megvitattam az imént... Mindenesetre belekötök a borítékokba, és ha tényleg benne vagytok, akkor elküldjük azokat, amiket a Vári Zoli lenyúlt. (Legközelebb majd nem osztogat tanácsokat! :-D)**

Amúgy semmi bajom az újsággal, sőt nagyon is szeretem, és mindig meg fogom venni a következő adagot. Na sziasztok, legyetek rosszak (az a jó) (Na, EZT viszont tudjuk vállalni!), legyen sok GC teszt, meg minden!

A „leghűbb” olvasótok:
 Balee_Szombathelyről

Üdv!!! Nem tudom tőletek megkérdezhetném-e, hogy a Dynasty Warriors 3-at honnan szerezhetném meg eredetiben. Nekem azt mondták, hogy nincs forgalmazója ezért nem lesz Magyarországon. Az biztos, hogy külföldről meg lehetne, de hát az túl messze van. Rendelni meg... hát... nem bízik benne. Jó lenne ha tudnátok válaszolni!

En sem tudok magyar Koei-disztribútorról, ami ezért nem jelenti azt, hogy ne lehetne magyarországi boltban kapni DW3-at. Van egy csomó hirdetőnk, hívd fel őket, hogy te erre vágysz. Talán kitalálunk valamit. Hopp, megy a kitalátom!Sziasztok!

THE THING (PS2/XBOX)

DOLGUNK VAN...



ENCLAVE (XBOX)

TRÓNKÖVETELŐ A
MORROWIND
NYOMÁBAN?

MARK OF KRI (PS2)

KRIJELENTHETJÜK,
HOGY KRI JELE
KRITIKÁN FELÜLI



CRAZY TAXI 3 (XBOX)

HOVA EZ A NAGY
FEJLŐDÉS? SEHOVA...

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényei László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Layout: Kristóf Gábor
Laptervezés: Müller Mihály
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdil
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Olah Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fét évre: 4482 Ft,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása,
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása
kizárólag
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cik-
ketek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet
nélkül használjuk fel.

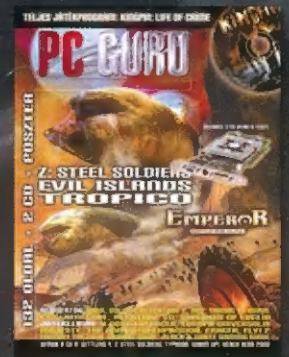
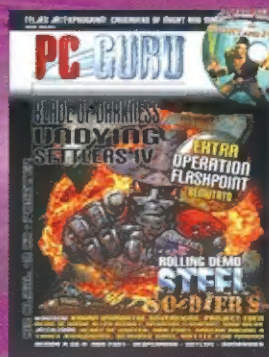
ISSN 1586-6823

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák





SOLDIER OF FORTUNE

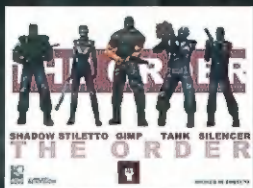
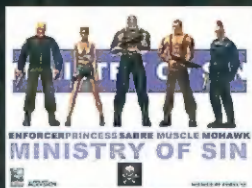
GOLD EDITION



PlayStation 2



NYEREMÉNYJÁTÉK!
HOGY BEKERÜLJ EGY JÓ TÁRSASÁGBA!



Hogy hívják a Soldier of Fortune játékok főszereplőjét?

A megoldásokat 2002. szeptember 9-ig várjuk, nyílt levelezőlapon.

A 10 szerencsés nyertes egy-egy

SOLDIER OF FORTUNE
GOLD EDITION

PS2-es játékkal lesz gazdagabb!

Beküldési cím:

Vogel Publishing Kft.,

Playtime szerkesztősége, 1300 Budapest, 3., Pf.: 210